

2005年 总第208期
Popsoft
半月刊
大众软件®
www.popsoft.com
电脑应用和娱乐的第一选择
23
天堂II
王者归来
肆章
CHRONICLE 4
• 本月再开新绿服
• 四章更新在即
3D
史诗大作
www.tiantang2.com.cn
通往天堂的路不只一条！
两个天堂之门再次开启…
www.tiantang.com.cn
天堂
虚与实
EPISODE IV
• 虚与实版本更新
• 月中开放新服2组
• 新手免费15天
2D
不朽经典
标软件
十周年
FREE STYLE
街头篮球
WWW.FSJOY.COM
公测开放
无限畅玩
11月街头篮球
悍世登场
24
ATI新一代
RADEON X1000系列显卡评测
45
雪泥鸿爪
——8款邮件客户端横评
144
《黑与白2》全任务攻略
ISSN 1007-0060
23
sina 新浪
www.tiantang.com.cn | www.tiantang2.com.cn
客服电话：021-61006222 2005 © Copyright NCsoft Corporation All Rights Reserved.
NCSOFT


风云国度 王者决战
国度·RF ONLINE
幻战星空 无尽征途
——奇幻与科幻的完美结合，矩阵新概念网游
国度·RFOnline 火爆上市。



矩阵革命
新纪元
广东数据通信网络有限公司
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.
TERRA ICT
CCR INC



COOLGENERATION
自由]就是唯一规则



E STYLE
篮球
STREET BASKETBALL
SJOY.COM
FREE
3
公测开放
无限畅玩
天联世纪 | T2CN
JCE
www.fsjoy.com
FREESTYLE★OPEN BETA



少林寺授权
真功夫大型网络游戏
少林传奇
在线
公测火热进行
WWW.SHAOLINCN.COM.C
真少林 真武功
卓奥科技
（运 营）
客服电话：0411-62914998
0411-62914997
0411-68914996
客服邮箱：cs@joyall.com.cn



中国民族游戏人才培养的绿色工程

中国民族游戏人才培养工程正式启动...



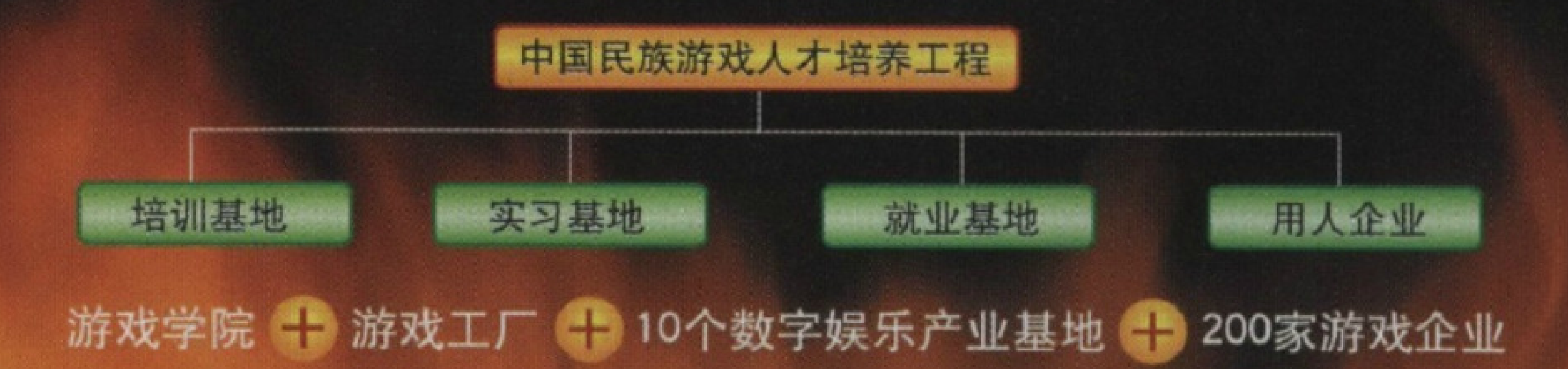
为了进一步提高游戏人才的数量与质量，快速填补中国游戏产业的人才缺口，由中国软件行业协会游戏软件分会联合北京汇众益智科技有限公司（游戏学院）等机构推出“中国民族游戏人才培养工程万人计划”（简称为万人工程）。本计划依托各界力量，计划在三年内培养1万名游戏人才，其中2000名手机游戏人才、2000名网络游戏人才、1000名动漫游戏人才，5000名游戏美术人才。此批学员将成为第一批获得中国软件行业协会游戏软件分会颁发的行业认证证书的人才。而此次所有加入万人工程的学员均可以享受10家数字娱乐基地和200家游戏企业构成的良好就业网络服务。

北京汇众益智科技有限公司(游戏学院)为中国民族游戏人才培养工程执行单位，负责在全国范围内组织实施。

目前面向全国火爆招生

你想成为这“万分之一”吗？请拨打游戏学院全国各培训中心电话咨询

万人工程—培养民族游戏人才的绿色工程！



情请登陆：www.gamecollege.org

或拨打以下招生热线





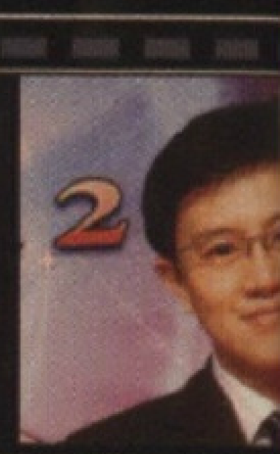
- ★ 北京CBD校区：010-84551190
- ★ 北京中关村校区：010-62120400
- ★ 北京国贸南校区：010-58673071
- ★ 北京数字娱乐产业示范基地校区：010-88801666
- ★ 北京北航校区：010-51651119
- ★ 上海人民广场校区：021-51197372
- ★ 上海天目校区：021-63531730
- ★ 上海徐汇校区：021-54258046
- ★ 深圳授权培训中心：0755-83346024
- ★ 广东新广授权培训中心（越秀中心）：020-81370707
- ★ 广州润港授权培训中心：020-38734843
- ★ 广东新广授权培训中心（天河中心）：020-87506913
- ★ 重庆上清寺校区：023-86362288
- ★ 重庆石桥铺校区：023-86155116
- ★ 江苏万和授权培训中心：025-83242999
- ★ 苏州天智授权培训中心（苏州校区）：0512-68629707
- ★ 苏州天智授权培训中心（无锡校区）：0510-2262987
- ★ 苏州天智授权培训中心（南京校区）：025-86558002
- ★ 浙江天正授权培训中心：0571-85116386
- ★ 宁波威迅授权培训中心：0574-87323514
- ★ 长沙授权培训中心：0731-4457601
- ★ 武汉武昌电脑城校区：027-87661009
- ★ 武汉江汉路校区：027-82849090
- ★ 武汉洪山广场校区：027-87892266
- ★ 成都竞界者授权中心：028-86899123
- ★ 成都数字娱乐软件园授权培训中心：028-85288811
- ★ 沈阳搏乐授权培训中心：024-225328585
- ★ 沈阳通大授权培训中心：024-23862859
- ★ 锦州First（弗斯特）授权培训中心：0416-2127766
- ★ 西安授权培训中心：029-82666661
- ★ 大庆北方软件园授权培训中心：0459-6046283
- ★ 哈尔滨汉高科授权培训中心：0451-87550211
- ★ 延边大学授权培训中心：0433-2700333
- ★ 大连游戏工厂：0411-85875111
- ★ 天津九艺时代授权培训中心：022-58598600
- ★ 天津信息技术授权培训中心：022-23364120
- ★ 唐山电大授权培训中心：0315-7232062
- ★ 石家庄汇睿博德授权培训中心：0311-86696100
- ★ 济南授权培训中心：0531-82399011


TQ
天晴数码娱乐
TQ Digital Entertainment
网龙(中国)公司
NetDragon Websoft Inc


天骄系列
傲世系列
二零零五
目标骄傲年
目标十年
人士、海内外广大玩家致以崇高的敬意和诚挚的感谢！并在此诚挚邀请您的拨冗光临，共襄盛会！
合作伙伴：(排名不分前后)
江民科技
网络安全 选择江民
Topstar 顶星
连邦
51uc.com
UNIKA 双敏
Unif






傲世
FATE of DRAGON
三国

傲世
FATE of DRAGON
三国
三分天下

秦殤
PRINCE OF QIN



2002 天骄

2004 天骄II

2005 傲世Online

world of qin 2

fate of dragon

seal fo evil

文目标

激情谱写理想的图腾

一起相约未来

1995-2005



















真情回报 一路同行





赠品 限会员

A.金山超值套装包

剑侠情缘ONLINE最新客户端和10级以下玩家免费帐号
WPS OFFICE 2005个人版
金山毒霸2005安全组合（大众软件版）
金山词霸（大众软件版）



B.瑞星杀毒软件2005版







C.洋话连篇——复读博士

D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义

抽奖奖品

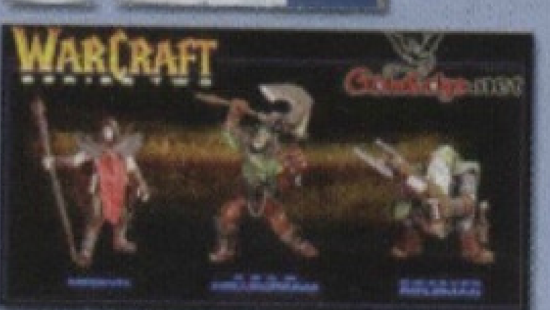
一等奖 2名 磐正显卡



二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱







三等奖 10名 魔兽玩偶



纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买



A.魔兽世界文化衫（白色）50元/件

E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支

B.漫步者音箱 E2200 150元/台

C.漫步者音箱 X500 120元/台

F.多彩摄像头 DLV-B08 50元/个

D.暗黑玩偶 300元/套

G.多彩键鼠套装 键盘DLK-7007 鼠标DLM-307BP 50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务。在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报，快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到多次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 **传真：**010-88135623
热线电话：010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

样本 中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

收款人姓名 大众软件杂志社 金额 ¥16320

收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名 张XX 邮编 100000

附言：订阅2006全年《大众软件》

订阅回函表：

姓名____ 性别____ 年龄____ 职业____ E-mail____

邮寄地址____省____市（县）____

邮政编码____ 联系电话____

请选择获赠方案____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案____（例如

下期预报

实用软件：Office 12预览

数字码头：圣诞掌上娱乐风暴

专题企划：2005WCG世界总决赛新加坡现场报道

攻城略地：实况足球9

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年12月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第23期 总第208


热血傳奇
mir2.sdo.com

CONTENTS 目录

2005年第23期 总第2

在兰桂坊

11月，香港依然气候宜人，街头风景不错。在兰桂坊街头的一家会员制酒吧里，每个房间都摆着EA公司的新游戏试玩平台。来自亚洲各地的记者们都被《极品飞车》和FIFA最新一代的试玩所吸引了。时间已是中午，服务生几次端来点心托盘，都完全引不起这些少言寡语的记者们的兴趣，他们只是漠然地看一眼托盘，然后摇摇头，就重新把目光集中到宽大的显示器屏幕上——在那里，一辆跑车正穿过一片水洼，金色的水雾四溅。

而当我想到当天晚上就可回到北京的家里，可以玩到最近着迷的一款策略游戏时，我也突然觉得，和游戏中那个永恒的虚拟世界相比，香港这个现实世界里其他有趣的东西都不那么值得留恋了。

现在想想，其实我们这些人，早已是被网络和游戏改变的一代人。想到这里时，又走了神，转而想到游戏对游戏迷的人生到底是积极性多还是消极性多的老问题上。

在与来自全球的EA游戏项目负责人交流时，最新动作FPS游戏BLACK的负责人给我留下的印象极其深刻。他长着一张昆丁·塔伦蒂诺的脸，一个人坐在一个很黑的房间里，等记者们一进来，他就把音响开到最大音量，以一种疯狂的状态为我们介绍演示游戏中的火爆场面。

我坐在他身边，望着他那双黑暗中的闪烁着的双眼，就在想，不知国内那些从来不玩游戏，从来不为游戏而兴奋的开发小组成员，现在是不是还在开发着他们那些让人厌烦透顶的游戏……

本刊记者 生铁 post-boy@popsoft.com.cn
完成于香港的兰桂坊

人人有礼大派送

向我开"泡"！——非常关系大征集有奖活动获奖名单

（活动总结见本期 98 页读编往来栏目）

获奖者将获得由海畅提供的时尚"泡泡游戏"版MP3播放器一部

河南	许　亮	新疆	肖伟栋	甘肃	赵东旭	广西	廖圣真
湖北	严立华	河北	李　静	辽宁	胡　平	上海	蔡　磊
北京	张　京	江苏	孟翼飞	山东	苏欣扬	四川	王海霞
吉林	李红伟	湖南	何　东	河南	杜　萍		









HACHA 海畅

TOPTEN 投票幸运读者名单

信投　方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得网络休闲游戏《劲乐团》的纪念品一套



湖北	张　帆	海南	杨尚荣	江西	李　杰	广东	祝威臣
四川	林宇飞	山东	卓立群	广西	姚　斌	新疆	阿迪力
辽宁	鄂　琪	陕西	胡旭东	吉林	王东兴	天津	张奋起
北京	王永英	河南	闻　涛	甘肃	郝　勇	广西	李贵云

网投　投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获得由游戏蜗牛提供的《航海世纪》游戏周边产品一件

山东	谢春阳	山东	张国锋
北京	谭凌风	江苏	姚环宇
广西	廖其树	河南	李　伟
辽宁	丑　威	天津	杜振宇
黑龙江	高　阳		

航海世纪 VOYAGE CENTURY

《航海世纪》光电鼠标　《航海世纪》笔记本　《航海世纪》金属CD盒

《航海世纪》是一款以海洋文化为背景的网络游戏。游戏是一个围绕16世纪初，中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史、中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。《航海世纪》光电鼠标　《航海世纪》CD盒　《航海世纪》笔记本

手机投票　查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

130XXXX2619
130XXXX3166
136XXXX1815
136XXXX0670
136XXXX3765

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

政府年末采购又传新单

■本刊记者 冰河

进入11月，一向平风静浪的杀毒市场被频频爆出的新闻打破沉寂。11月1日，业内传出2005年杀毒第一大单诞生，江苏省苏北地区“校校通工程”近日一次性采购了14万套的杀毒软件；11月2日，继去年大部分省级政府机关正版软件采购结束后，一直悬而未决的河北省政府软件采购终有结果；同时，全国地市级政府软件采购也陆续揭晓，北京市西城区、怀柔区、房山区等采购相继公布中标结果。

值得一提的是，在一项项中标结果公告中，杀毒软件一栏供应商无一例外全部是老牌杀毒软件厂商北京江民公司。对于2005年杀毒市场第一大单，江民公司总经理陶新宇证实，这也是迄今为止他所了解到的单项采购中数量最多的单子，称为2005第一大单并不为过。在杀毒软件采购中，上万点的单子已很少见，而14万套的规模在此之前也是绝无仅有的。据悉，江苏省为了解决苏北地区“校校通”问题，拿出了7亿元的财政预算，计划明年6月份在苏北4000多所中小学实现校校通。而据此次采购的相关负责人介绍，他们此次大规模采购江民杀毒软件并不仅仅从价格因素考虑，而更看重企业的整体实力、可提供整体解决方案的能力和后续服务体系。陶新宇进一步介绍，江民公司对于校校通工程有着深刻的认识和理解，江民杀毒软件KV网络版先后在湖北远程校校通工程、天津校校通工程、重庆万州、河北沧州等地区中标并成功应用；此次能成功拿下江苏校校通工程，采购方也是看中了江民科技在这方面积累的众多成功案例和项目实施经验。



江苏省政府代表与江民科技签约购买国产正版软件

“软件就是服务”的理念目前已成为众多用户和厂商的共识，厂商业务量膨胀的背后将面临着更为沉重的后续服务，而江民公司显然已在这方面早有准备。据陶新宇介绍，他们在原来的客户服务中心基础上，单独成立了大客户服务部，专门为政府、企事业单位提供上门安装调试、日常维护以及重大病毒和疫情紧急通报等服务。为了适应业务量的增长，他们正在“招兵买马”，进一步扩充大客户服务部的实力，以使将服务工作做得更周到更扎实。

事实证明，国产软件完全可满足政府机关日常办公和网络安全需求。而从我国目前的实际情况出发，国产软件对于实现我国软件正版化的意义显得更加深远。

半月看点

富士康科技提出专利诉讼

富士康科技集团自1988年在国内扎根以来，一直积极鼓励研究发展，但技术的快速进步也使该企业的专利知识产权屡遭侵犯。经过艰苦的取证，该公司分别于2005年6月和9月于美国及中国台湾省进行一连串捍卫知识产权的打假行动，包括提起专利诉讼及假扣押等法律行动，并对主要侵权公司——嘉泽公司请求一切相关损害赔偿，以禁止嘉泽公司仿冒、抄袭专利权行为的继续发生。2005年11月4日，深圳市中级人民法院核准并执行对嘉泽公司国内的第一次扣押。至此，富士康科技的维权行动在中国大陆获得重大进展。

SWsoft发布Linux企业升级版

新近完成收购的SWsoft软件（北京）有限公司，近日宣布完成其拳头产品Prim Hosting企业版的最新升级，并正式发布了Prim Hosting Enterprise Linux AS 4.0。这次的升级是为了进一步增强Prim Hosting for Linux平台的兼容性，最大程度地提升其性能以服务于广大企业，同时也进一步证明了SWsoft（中国）在Linux研发实力方面的绝对优势地位。Prim Hosting Enterprise Linux AS 4.0是一个全新架构平台，极大改善了易用性和可靠性，提供了Linux 2.6内核、Apache 2.0、PHP 5.0、MySQL 4.1等的全新特性，为虚拟主机运营商提供了更多的选择。详细信息请登录SWsoft（中国）中文网站www.valueof.com。

雅虎助手增加无限相册功能

自9月15日3721上网助手全部迁移到雅虎平台更名为雅虎助手后，在保持大受欢迎的搜索、安全功能的同时，不断扩展新功能，人性化方面也不断改进。新近增加了无限容量的雅虎相册功能，用户可很方便地上传本地和网页图片，操作非常“傻瓜”，几乎跟在本地磁盘操作一样简单，而且网页图片可不经过本地磁盘直接保存到雅虎相册。相关人员表示，在雅虎强力的支持下，雅虎相册能做到真正的无限容量。

上市信息

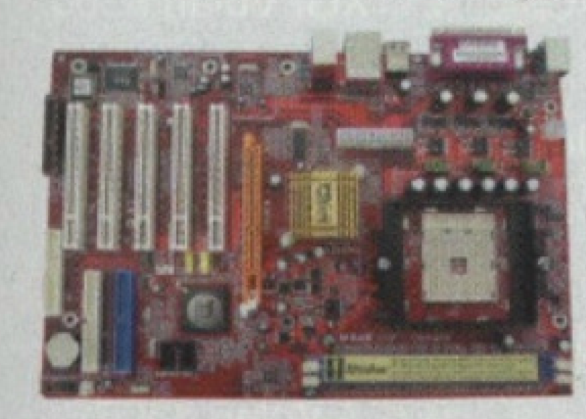
戴尔推出14.1″宽屏笔记本电脑

2005年11月7日，戴尔公司在北京宣布面向我国大陆市场推出其首款采用14.1″宽屏配置的Inspiron 630m笔记本电脑。支持戴尔最新的MediaDirect技术，使用户无需启动操作系统即可快速访问电脑上的数码照片、音乐及视频等多媒体文件。起始重量为2.48kg，采用全内置设计，配备全尺寸键盘；机身带有5合1读卡器，可选配具备TrueLife技术的14.1″宽显示屏，以获得更好的视



觉效果。采用英特尔Sonoma平台，其处理器最高为英特尔奔腾M 760（2.0GHz）；配备英特尔Graphics Media Accelerator（GMA）900图形加速卡，并支持最高2GB DDR2 533MHz内存及100GB 5400r/min硬盘。**市场参考价：7999元。**

PCCHIP SK8主板M860上市



精英旗下PCCHIP品牌SK8主板M860于近日在中国大陆上市。该产品采用VIA K8T800+VT8237R芯片组，支持AMD Socket 754系列处理器及800MHz Hyper Transport。提供两条DDR400内存插槽，最大支持2GB容量；2个高速SATA 150接口和2个ATA 133硬盘接口，支持Raid 0/1；1条AGP 8×显卡插槽，5条PCI插槽和8个USB 2.0接口。此外，还采用了多颗大容量电容设计；供电部分使用成熟的三相供电系统，以确保主板的稳定性。**市场参考价：488元。**

华硕P5RD1-VM主板上市

华硕科技采用ATI RC410芯片组最新推出的P5RD1-VM主板，已正式摆上了中关村各卖场的柜台。该主板支持Intel LGA775架构的CPU以及高达1066/800MHz前端总线，采用成熟的三相供电，为处理器提供稳定的电力供应。两根DIMM插槽最高可支持2G DDR400双通道内存，应付现有的家庭使用绰绰有余。拥有一组PCI Express ×16，一组PCI Express ×1及两组标准PCI扩充插槽，具有良好的扩展性。完整支持DirectX 9.0，其特性包括Vertex Shader 2.0、Pixel Shader 2.0以及经过改进的抗锯齿功能等。**市场参考价：730元。**



升技AT8带来视觉新震撼

升技于近日推出第一款支持ATI CrossFire技术的主板——AT8。该产品支持最新的AMD Athlon 64×2/64FX/64 CPU、高音质7.1ch音效技术、Silent OTES冷却技术以及ATI CrossFire双显卡，可方便地架设含有ATI CrossFire绘图效能技术的系统，使用两片PCI-E显卡。此外，系统采用升技特有的Silent OTES冷却系统全部使用精细坚固的材质制造，具有更好的降温和降噪效果。



S3 Graphics推出新一代GPU

11月3日，S3 Graphics在北京宣布推出其第四代DirectX 9.0图形处理单元（GPUs）——Chrome20系列，目前包括ChromeS25和S27。完美结合了富士通公司的90纳米制造工艺和S3 Graphics先进的Power Wise架构，成为当今业界最出色的低功耗图形技术方案。其中ChromeS27拥有700MHz的内核频率和8条像素管线。整个系列的产品在每瓦耗电所产生的性能上拥有业界领先的表现，且能实现静音运行。详细规格介绍与评测见本期“硬件评析”栏目。



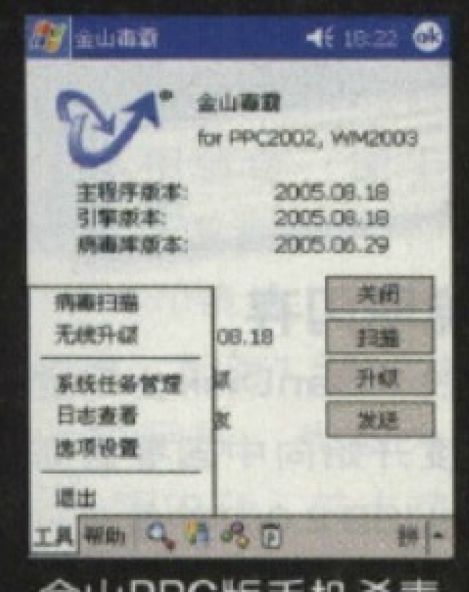
亚略特指纹硬盘FDT250

深圳亚略特公司的专业型指纹硬盘主力产品中又增加了一款FDT250。它采用成熟稳定的按压式指纹识别芯片AES3500，提供了强大的身份认证和指纹加密功能。2.5″全金属黑色移动硬盘盒，尺寸为12cm×



金山发布中国首款手机版杀毒软件

■本刊记者 龙猫



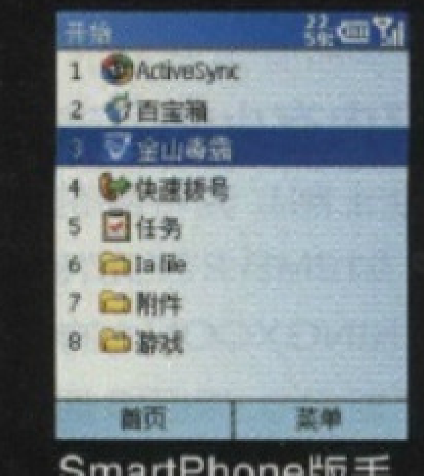
金山PPC版手机杀毒软件

2005年11月4日，金山软件公司在北京发布了金山毒霸手机版。据称，这是国内第一款手机版杀毒软件。

金山毒霸手机版目前主要支持两个系列的手机操作系统，一个是Windows Mobile，另一个是Symbian。该杀毒软件具备病毒查杀、实时监控、在线更新等PC上杀毒软件的一切必备功能；同时还具备非常简小易用等特点，总文件尺寸不超过250KB，资源占用率也较小，适合在手机上安装运行。金山公司表示，与国外的手机版杀毒软件相比，金山毒霸在设计上更偏重中国人的使用习惯，并可按需求进行定制。

除可查杀现今流行的手机病毒外，金山毒霸手机版同时具备对宏病毒的查杀能力。由于现有的智能手机基本都支持编辑创建Word、Excel、PowerPoint等Office文档，它们和PC上的格式互相兼容。一旦文档中存在宏病毒，便容易造成PC与手机之间的双向感染。金山毒霸手机版号称可对上万种宏病毒进行查杀清除，其中包括PC上Word文档中的宏病毒。

金山信息安全及工具软件业务群市场部经理刘金光表示，随着智能手机的不断普及，手机病毒造成的危害也日益凸现。2005年8月，在芬兰首都赫尔辛基举行的田径世锦赛主赛场中，就曾发生过Cabir手机病毒爆发的情况。该病毒通过蓝牙无线通信技术在手机间相互传播。由于它的传播距离达10米，因此在一个庞大的体育场内，被感染的手机数量急剧攀升。短时间内便有几十个观众中了这种有“食人鱼”图片的病毒，致使手机电池遭到损害。目前国内手机用户已超过3亿，比个人电脑用户多出4倍以上，而且我国每季度新增智能手机均超过10%，全年新增用户500万以上。面对如此庞大的用户群体，国内理应有一款专门针对手机安全的产品，尤其是反病毒软件。



SmartPhone版手机杀毒软件



Symbian版手机杀毒软件

超越“视”界一起飞

■本刊记者 冰河



金山、九城与图诚科技共同揭开Volari 8300的序幕

2005年11月9日，图形芯片研发、生产和显卡制造厂商XGI（图诚科技）在京召开新品发布会，正式宣布推出全新一代PCI-Express（PCI-E）显示芯片Volari 8300，宣告旗下产品全面迈入PCI-E时代。XGI的合作伙伴金山软件、第九城市、ATARI等国内外著名游戏厂商均到场出席，并于现场组建包括《快乐西游》《封神榜》在内的游戏区，展示XGI Volari 8300的良好性能。

作为XGI自主研发的一款具有业内领先水平的图形芯片，Volari 8300采用0.13微米工艺生产，完全兼容当前主流版本的DirectX和OpenGL图形拓展程序；在特有的eXtreme Cache（系统内存调用）架构支持下，通过TruShader SE显示引擎、内建TrueVideo像素处理引擎和第二代CoolPower电源管理功能的共同作用，可在耗电量最小的情况下达到最强性能。此外，针对传统显存架构不能满足高速发展的3D游戏这一客观现实，图诚科技在Volari 8300产品上建设性地使用了eXtreme Cache架构，彻底打破了显卡性能受限于板载显存这一情况。在实际显卡板载显存极低的情况下，自动分配系统物理内存充当显存，进而最高实现256MB显存的效能。而得益于该技术，根据所搭载的板载显存容量不同，理论上可获得任意想要的工作显存容量。



现场助兴的拉丁舞表演

面对显卡概念多元化的今天，影音处理性能正被广泛关注，Volari 8300内建的物理TrueVideo处理芯片，有效地避免了当前大多数中低端显卡采用软件渲染带来的弊端。通过逐行扫描功能可对动态图像产生的不完整线条进行后续处理，起到平滑图像周边的作用，而不仅仅是单纯地通过像素仿真器进行单一模仿，逼真还原视频影像；而边缘柔化技术则有效避免传统方法对动态视频处理后遗留的锯齿状毛刺，对图像本身进行控制处理以保证呈现出高质量显示图像。

在现场，图诚科技资深行销经理林伯涵先生表示，业界上下都相信Intel不遗余力推动PCI-E的决心，但图诚科技并不认为现在就是PCI-E设备普及的时候。明年初才是全面推动PCI-E显示卡产品的最佳时机，而他们的下一代产品——采用真正原生PCI-E接口，支持DirectX 9.0c的XG45将在那时以真正成熟的姿态出现在中国大陆市场。

8cm，可承受50kg以上的外部压力强度（芯片处除外），同时还进行了防震抗跌设计。

百事灵推出16GB第二代闪存

近日，美国矽霸电子（百事灵）推出了容量达16GB的超大容量闪存，并通过特殊双通道并行传输技术提高了带宽，其理论读取/写入速度分别可达20MB/s和15MB/s，是普通USB 2.0闪存的4倍。虽然其价格目前非常昂贵（官方报价约19 999元），不过相信随着科技的发展和需求量的增大，这种高容量闪存也会走入寻常百姓家。

金士刚DDR2-667内存火爆上市

KINGXCON（金士刚）内存继前些时期的DDR2-533 512MB 277元特价促销活动后，日前KINGXCON内存又推出DDR2-667新品。采用6层PCB，0.1微米制作工艺，工作电压1.8V；选用极品内存颗粒，采用FBGA工艺，1GB产品在内存正反两面各封装8颗64MB颗粒，相较TSOP工艺具有更良好的电气性能。板上采用大面积附铜设计，利于散热，且有大量的微型贴片电容以及电阻。采用电镀金工艺金手指，其耐用性、抗氧化性很强，能有效避免由于长时间氧化造成的接触不良现象。

方正推出U430商用扫描仪

近日，方正推出一款顶级配置的U430商用扫描仪。采用靓丽的银灰色和流线型设计，2400×4800dpi CCD，48位色彩通道，A4幅面；拥有高速USB 2.0接口，并可扫描35mm正负片/幻灯片/120底片/220底片等多种规格透射稿。

精英极致双子星主板亮相

精英电脑日前推出PF88 EXTREME HYBRID极致双子星主板最新平台。新款平台采用I9S SIMA转换卡，支持Intel Pentium M和Celeron M移动处理器。玩家可在高效能Intel LGA775平台和移动处理平台之间自由切换。I9S SIMA卡采用SiS 649北桥芯片，直接板载2条DDR内存插槽；支持DDR400内存，最高可扩充至2G容量。用户无需另购全新主板，只需在PF88 EXTREME上更换I9S SIMA卡，即可享用移动平台体验。



SanDisk推出聪明闪存

2005年11月3日，SanDisk公司宣布将于2006年一季度开始向中国零售商发售一款便携式高速USB 2.0闪存盘——Cruzer Profile。该盘具有更多的安全特性，可保护数据、图像、演讲稿和其它个人信息。其内置的指纹识别技术，可使对Cruzer Profile的访问权仅限于指定用户。

威刚科技推出新年版闪存

圣诞和新年来临之际，威刚科技特别推出闪存盘新品圣诞碟。体积为67mm×25mm×13mm，重量18g，采

用红、绿、白三色的圣诞色包装。盘身上设有"Merry X'mas"字样和一个可爱的小熊，同时搭配圣诞树、圣诞老人、雪花的图案。具备良好的意外防护性能，1米深水下可防水30分钟；数据保存有效期理论上可达10年。**市场参考价：256MB/200元，512MB/305元。**

DEC S46R糖果型MP3全新上市





近日，DEC（中恒）推出了糖果大小的MP3——DEC S46R。采用立方体的简约造型，线条流畅。外壳采用铝合金材质，搭载了65k全彩OLED屏，支持DMV格式视频播放。支持图片浏览、电子书阅读、歌词同步显示，且支持变速播放。内置了可发音词典和小游戏，真可谓"糖果虽小，滋味俱全"。

奥林巴斯打造FE-110





近日，奥林巴斯发布了一款面向低端市场的入门相机——FE-110。机身设计简洁精致，适合各种人群使用。机身的外形设计采用鲜明的前卫风格与流畅曲线相结合，便于握持和操作。配备500万像素CCD，采用等效焦距38～106mm镜头，2.8倍光学变焦与4倍数码变焦；配有1.5"、13万像素高分辨率液晶显示屏，光圈为F3.0～5.0；内置28MB内存，并支持AA电池。

爱可视7"掌上影院AV700出台

近日，全球首款宽屏MP4——爱可视AV700在中国正式上市。拥有7"超大屏幕，采用了16：9的宽屏制式，机身厚度仅1.9cm。带有USB 2.0、USB HOST通信接口，除视频、音频和录制外，还具有强大的图片浏览、数码相机伴侣、管理数据文件和游戏等功能。针对现代人群商务、旅游的特点，还提供了车载挂包等可选的个性化设备。**市场参考价：ARCHOS AV700（40GB）5999元/（100GB）7990元。**

投资合作

讯景与NVIDIA共推6600 DDR2

2005年11月，NVIDIA与核心合作伙伴XFX（讯景）一同潜心"修炼"的秘密重型武器——GeForce 6600 DDR2终于走上了台前。这款高性能显卡默认的核心/显存频率为400MHz/800MHz，搭配256MB 128bit GDDR2显存，能稳定工作在450MHz/950MHz频率下，性能较普通6600显卡有40%左右的提升。

促销新闻

优派年末大降价

11月3日，优派（ViewSonic）宣布，旗下高端灰阶3ms 19"液晶显示器VX924从原来的3699元直降至3288元。VX924拥有长达50 000小时的灯管平均寿命，同时优派还提供了3年全免费质保服务。



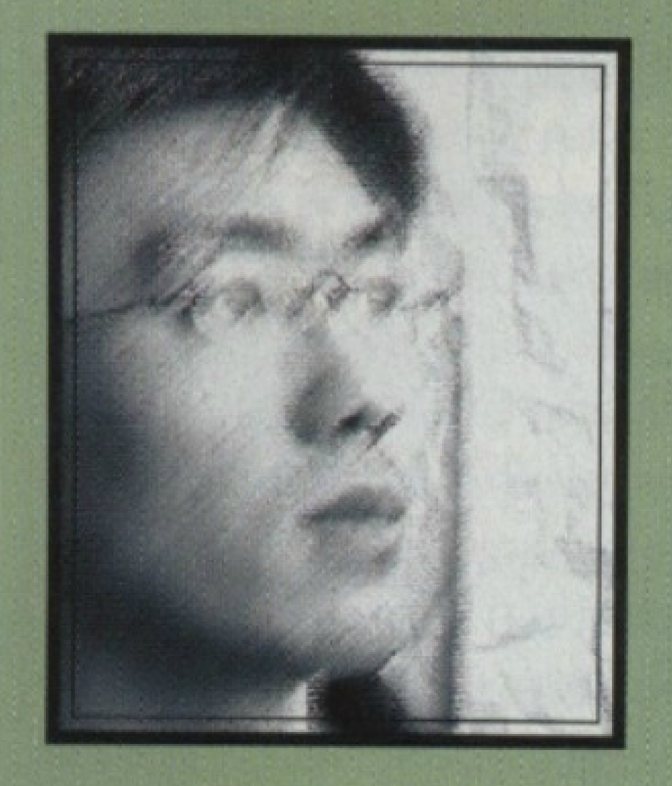
宏衢豪礼即刮即中

从2005年11月5日～2006年2月28日，SanDisk和其代理商将在国内市场开展"宏衢豪礼即刮即中"，为期3个月的寻奖刮刮乐大型促销推广活动。活动期间，凡购买宏衢代理的任何SanDisk产品的消费者，均可获得刮刮卡1张，即有机会通过产品包装内的刮刮卡赢取多普达585手机、SanDisk SD1G卡、Nikon7900数码相机、PSP游戏机、SanDisk 1G游戏卡、Sansa E系列512M MP3等超级大奖。

清华同方至强服务器促销



2005年12月31日以前，清华同方针对其超强TP200 2070服务器开展主题为"超低价，晶喜送"的促销活动。促销期间，用户不仅可以8888元的价格买到配置为英特尔至强2.8GHz，2MB二级缓存，512MB DDR ECC REG内存，120G SATA硬盘，550W电源的工作组级服务器，同时还可获赠15"液晶显示器1台。TP200 2070可支持两颗含64bit扩展技术的英特尔至强处理器，主频可支持2.8~3.2GHz或更高，配备1MB/2MB二级缓存，800MHz前端总线，4个内存插槽，Intel E7320服务器专用芯片组等。

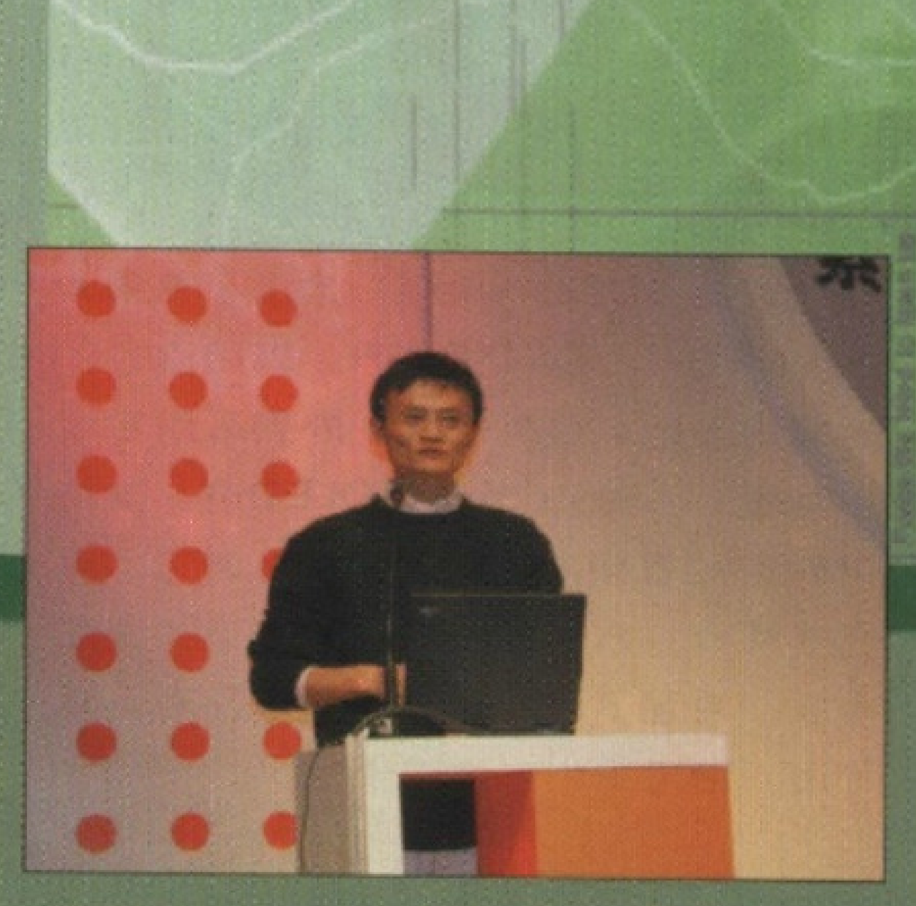


雅虎在中国是走过弯路的！为什么这么说呢？原本这个世界闻名的网络品牌来到中国的时候，雄心勃勃。他们以搜索起家，以门户立足。但如今，人们提到搜索第一反应往往是Google，甚至是百度，而提起门户，在中国首屈一指的自然非新浪、搜狐莫属。

这样的现象并不等于原雅虎中国不够优秀。但现实情况是，他们在中国有些水土不服，而同时并没有把自己国际化的优势充分展现在中国市场中。所以，我们见到，雅虎中国6年来产品越来越本土化，而本土门户的特色之一便是多而全、大而广。由此，雅虎中国也变得复杂了，复杂到令人们难以找到它自身的特色。永久免费的邮箱，国际化的即时通信工具雅虎通……这些极有特色的产品被淹没在雅虎中国更为繁杂的诸多咨询与服务当中。

此外，雅虎中国可能犯过的另一个错误是，对于自己的优势产品不能在市场推广方面保持相当的力度。譬如在即时通信软件方面，无论今天的新浪UC是否有如他们所说的那般火热，但我们看到他们一直在坚持、在推广。但雅虎通却在初期推出后不久，便淡去声迹。我们可以认为，因为此前雅虎一直在中国市场中摸索，但6年的反反复复，没能让他们在用户心中建立起核心的品牌影响力。

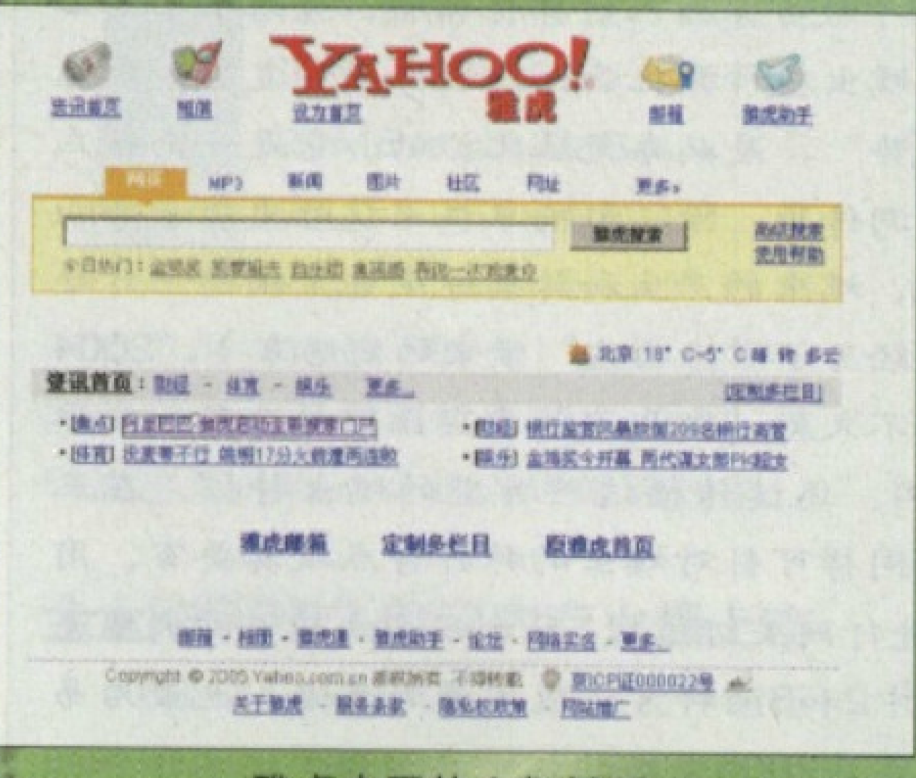
原雅虎中国总裁周鸿祎大概也想扭转这一颓势，他首先想到的同样是依靠雅虎在搜索方面的技术优势和经验，找到发展的核心。但当时美国雅虎并未对中国完全放权，这也就是为何周鸿祎要另辟蹊径，打造“一搜”这样一个新生儿的原因。



阿里巴巴掌门人马云

马云：雅虎中国首页还可以更简洁

■本刊记者 司马平安



雅虎中国的全新首页

今天，雅虎中国在新的领导团队带领下，终于有了自己独立的动作。在雅虎美国10亿重金打造互联网搜索的前景下，阿里巴巴对雅虎中国的雅虎搜索、一搜、网络实名进行全方位整合，推出全新雅虎，一个搜索门户。看起来它的主界面和Google一样简洁、干净。而马云在当天的发布会上表示：“雅虎中国首页还可以更简洁。”之所以会把搜索作为雅虎中国接下来发展的核心，可能主要还是考虑到，虽然雅虎在中国走过一些弯路，但在搜索方面始终占有相当的口碑与市场，在市场占有率方面仍然位列三甲。而在付费搜索市场，雅虎更以40%的占有率列市场第一。马云在会上说：“为了在搜索引擎上有所拓展，雅虎把所有业务进行了彻底的整合，把搜索引擎作为重中之重的发展规划。整个公司现在已经开始启动，大家可能记得7年以前雅虎在全世界的声音就是搜索引擎。”

阿里巴巴对于业户的改变还不止这些，他们首先做到的是把原雅虎中国的1000多台服务器从美国搬到中国。此外，他们还淡化了“雅虎中国”这样一个子品牌，而尽量凸现雅虎的全球品牌。

11月9日对于雅虎中国来说，是一个新的起点。他们重新专注于搜索，但今天的市场上，他们要面对的并非Google或百度的竞争压力，他们要面对的实际是Web 2.0或桌面搜索这样的全新契机。

正由此，马云提出了：“2006要做个性化搜索。”

EPSON

EXCEED YOUR VISION

EPSON ME™ 1+

买得起



■酷白有型，干净利落
■每分钟12页高速打印
■优化2880dpi，高精细打印

EPSON ME™ 1+

用得起



本产品图为透明示意图



72元 彩色1支

原装正品
彩色墨盒T058

45元 黑色1支

原装正品
黑色墨盒T057

低成本畅享 活的色彩

EPSON ME1+上市了，它的白色无疑是当下超酷的颜色，同时经济的整机、原装彩墨每支仅72元，原装黑墨每支仅45元，“买得起，用得起”的打印机非它莫属！



正品墨盒可到爱普生网站上，参加本活动，得积分，换礼品！

敬请访问

www.epson.com.cn

普生印像馆：
北京鼎好电子大厦一层/成都百脑汇电脑城一层
沈阳百脑汇电脑城一层/上海美罗城百脑汇电脑城一层

免费服务导购热线

800-810-9977

专业导购 · 轻松方便

ME1+你的幸运时尚白

即日起到2005年12月2日，买EPSON ME1+即可参加“ME1+你的幸运时尚白”活动，还等什么呢！

★详情请登陆www.epson.com.cn查询或参考爱普生经销店内海报。

全面更新——ATI RADEON X1000 SERIES系列显卡评测

■晶合实验室 魔之左手

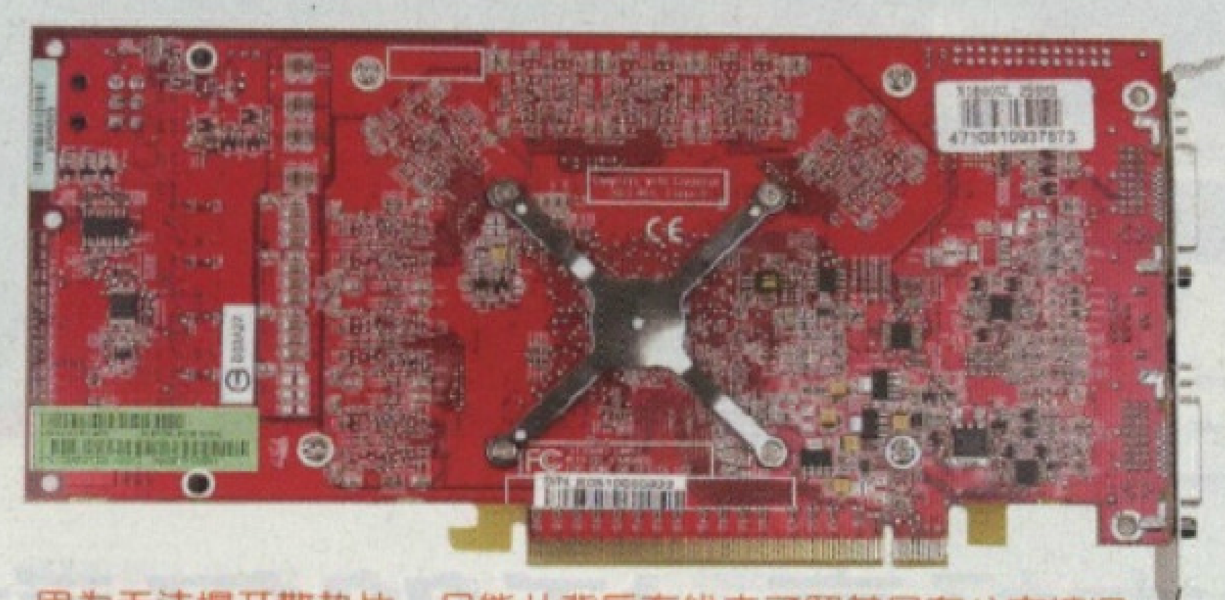
对于ATI的Fans来说，具有革命性变化的RADEON X1000系列无疑是近期最吸引他们注意力的产品。尽管因为种种原因，该系列在发布时间上明显晚于其竞争对手，但在架构方面更有特色，对SM3.0的支持、超线程技术的应用及环形显存总线的引入，让RADEON X1000系列成为了自RADEON 9700 Pro以来最大幅度的改进产品。特别是其以提升效率为重点的设计方式，颠覆了以像素渲染单元数量为评价标准的传统观念。

RADEON X1000系列拥有高中低档的多款产品，它们的定位和技术特点等我们已在2005年第22期杂志《X1000登场——ATI R520系列显示芯片前瞻》中详细介绍过，这里不再赘述。时隔不到两周，晶合实验室就收到了两款基于RADEON X1000系列芯片的产品——迪兰恒进的RADEON X1800 XL和蓝宝的RADEON X1300显卡，它们针对的市场迥然不同，性能差异也非常大。相对于其所在的市场，它们的表现究竟如何，是否具有洗牌的能力呢？这一切都需要实际测试来说话。

迪兰恒进RADEON X1800 XL

厂商：迪兰恒进（Dataland） **上市：**2005年11月
售价：4999元
附件：驱动和游戏光盘、说明书、保修卡、DVI转换接口等
推荐：高端游戏玩家 **咨询电话：**010-62646806

作为仅次于RADEON X1800 XT的高端产品，迪兰恒进RADEON X1800 XL的核心/显存频率相对较低，因此在外形方面没有那么夸张，散热器尽管面积很大但厚度得到了控制，不需要占用其他插槽位置。显卡最显眼的就是正面巨大的散热器，它覆盖了显卡2/3的面积，采用涡轮风扇进行散热，并同时负责显存散热。显卡尾部的供电电路设计非常工整，毫无缩水的感觉，并在MOS管上安装了散热片，可见其功耗还是比较大的。

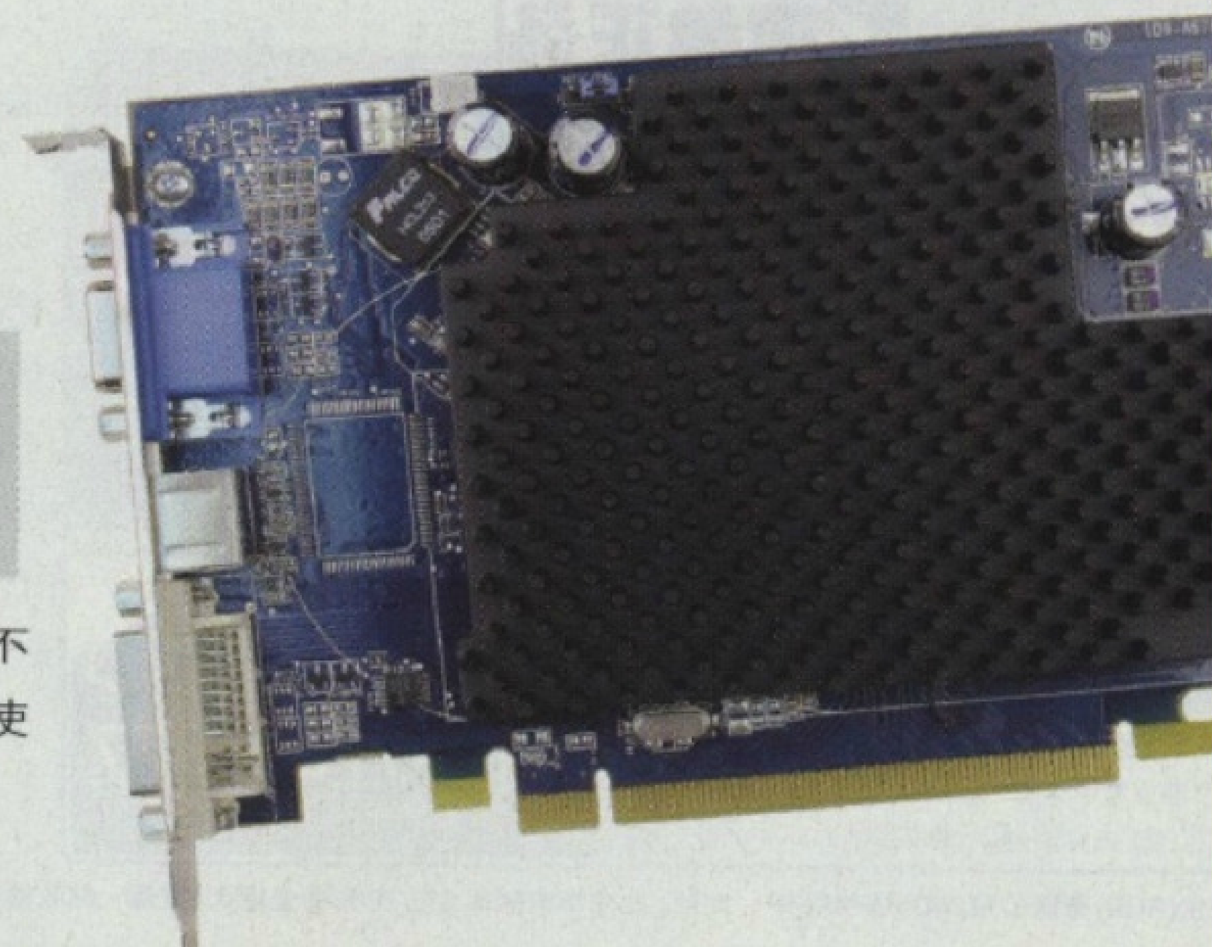

因为无法揭开散热片，只能从背后布线来了解其显存分布情况

这款显卡拥有256MB显存，由于采用硅胶来粘贴散热片，为避免损坏显卡，我们没有拆开来看显存型号（厂商提供的资料为三星1.4ns DDR3），也无法一窥其核心的真面目。不过从背面PCB仍可看到它采用了8颗环绕在芯片周围的显存，排列方式比较特殊，应该是为便于布线和实现其环形显存总线设计。这款显卡提供了2个DVI接口和完整的VIVO功能，不过是否采用了附加芯片，也因为被散热器遮挡而无法确认。

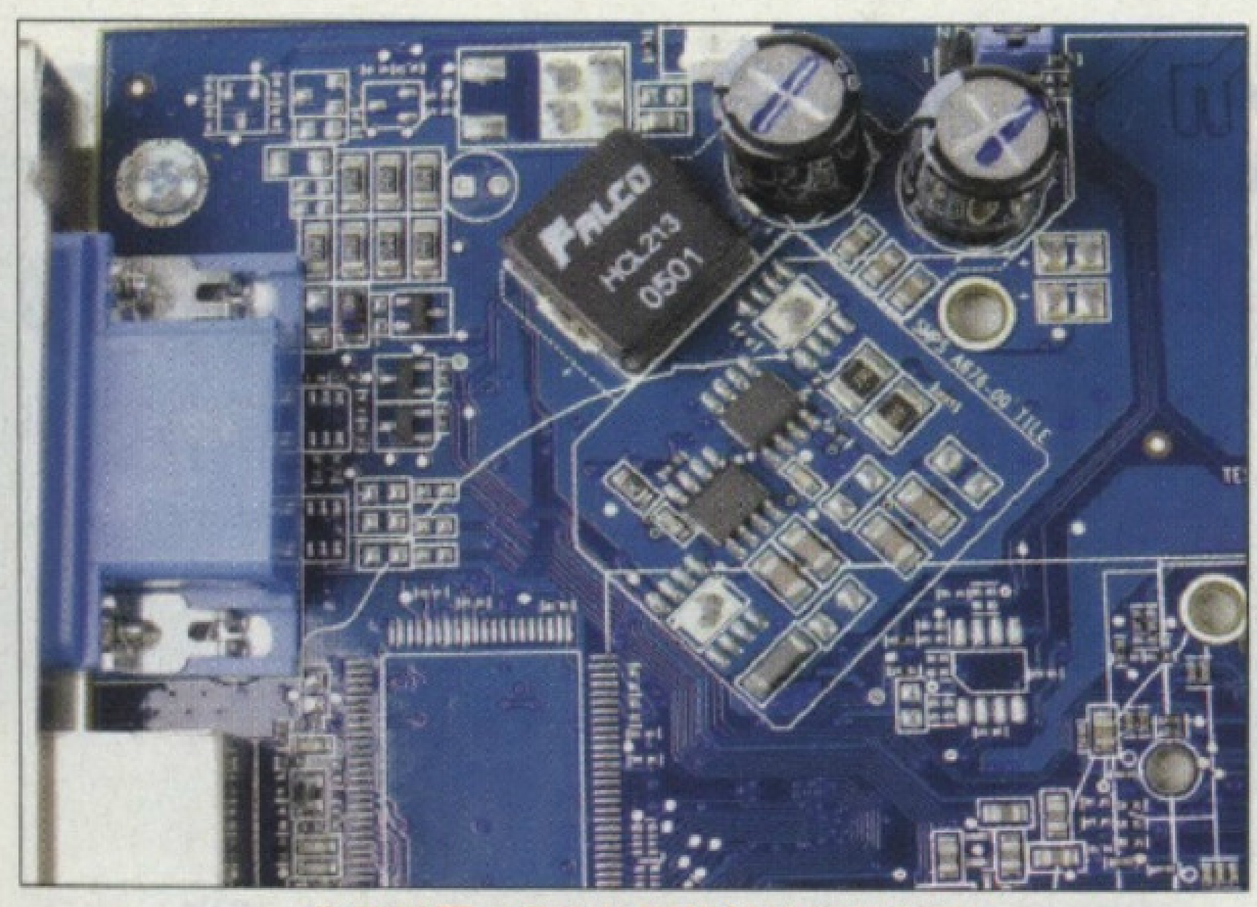
在实际测试中，我们发现这款显卡采用了变速风扇，尽管Windows桌面下运行噪声非常低，但在3D状态下可能会加速运行，产生较明显的噪声；好在这种情况并不会维持很长时间，显卡温度下降后风扇转速也会相应下降。显卡运行中的温度并不算高，不过考虑到其核心/显存频率已达到500MHz/1GHz，在一般情况下可超频的幅度也不会很大。

蓝宝RADEON X1300

厂商：蓝宝（SAPPHIRE） **上市：**2005年11月 **售价：**799元
附件：说明书、保修卡、DVI转换接口等
推荐：办公和家庭娱乐用户 **咨询电话：**020-38889956

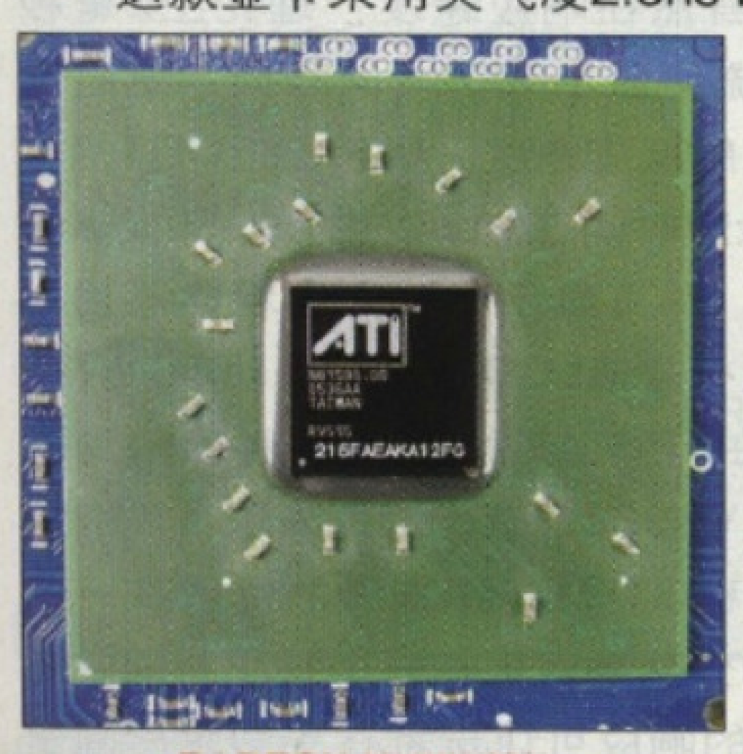


蓝宝RADEON X1300标准版是一款面向中低端市场的产品，不过显卡设计和做工仍非常讲究。这款产品没有安装散热风扇，而是使

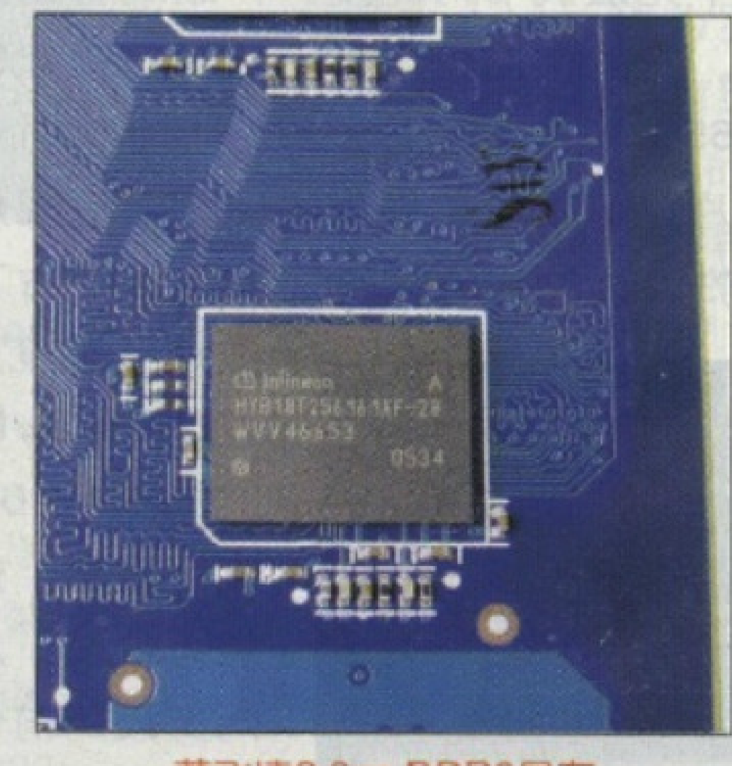

为了避开大散热片而倾斜的供电电路

用了大面积散热片，以达到静音效果。显卡完全使用PCI-E插槽供电，不需外接辅助供电接口，为保证大散热片的安装，其供电电路被设计为倾斜式排布。

这款显卡采用英飞凌2.8ns DDR2显存，正反面各安装4颗，显存位宽128bit，总容量256MB。其核心/显存标准频率为450MHz/500MHz，从显存配置上看，应该有相当的超频潜力。不过在实际运行中我们发现，它的散热片和背面显存频率都很高，分别达到了70℃和65℃以上，如果进行超频需特别关注其散热状况。这款显卡提供了D-Sub、DVI和S-VIDEO接口，给用户提供了更多选择。


RADEON X1300芯片

在两款显卡的测试中，我们采用的平台为P4 XE 3.73GHz处理器、华硕P5WD2白金版（i955芯片组）、DDR2内存512MB×2，安装Windows XP+SP2系统，采用样卡自带的驱动程序（基于ATI催化剂5.10版）。在对比产品方面，我们选择了规格上与RADEON X1800 XL接近的GeForce 7800 GT进行对比。


英飞凌2.8ns DDR2显存

显卡/成绩	迪兰恒进RADEON X1800 XL		GeForce 7800 GT	
	No AF, No FSAA	4X AF +4X FSAA	No AF, No FSAA	4X AF +4X FSAA
3DMark05 v1.20总分				
1024X768	7162	6701	7134	6948
1280X1024	6004	5489	6205	5981
1600X1200	5100	4595	5362	5153
单像素填充率M Texels/s	3307.2	/	4801.1	/
多像素填充率M Texels/s	7886.2	/	8938.3	/
3DMark03 build 360 总分				
1024X768	14133	10372	18852	10534
1280X1024	11451	8009	12619	7926
1600X1200	9301	6178	10260	6113
DOOM3 Ultra Quality, fps				
1024X768	104.8	74.2	112.9	91.9
1280X1024	58.1	51.7	105.0	66.9
1600X1200	639	36.3	89.2	49.2
Half-Life 2 Canals场景, fps				
1024X768	122.16	119.36	141.75	128.95
1280X1024	108.13	82.31	118.47	89.74
1600X1200	90.20	64.65	97.39	69.57
FarCry 1.3 Very High Quality, SM3.0				
1024X768	84.04	87.94	78.15	75.56
1280X1024	81.92	82.29	58.84	50.03
1600X1200	81.23	66.88	42.17	35.26

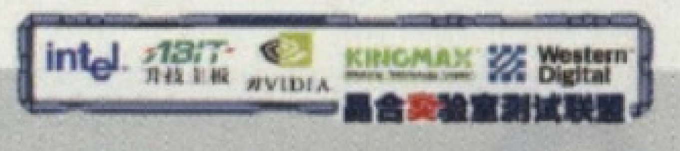
从测试结果看，RADEON X1800 XL在多数项目中的表现相当出色，不过许多项目的测试成绩仍稍弱于对手，相信在驱动程序逐渐完善后会有一定提升。让人比较吃惊的是在使用FarCry进行的SM 3.0（HDR等级7）测试中，RADEON X1800 XL成绩明显超过GeForce 7800 GT，特别是在打开抗锯齿后，其帧数保持得相当好（甚至有很奇怪的提高），可见ATI所提供的新型显存总线和支持全屏抗锯齿的HDR模式作用非常明显。

显卡/成绩	蓝宝RADEON X1300
3DMark05 v1.20总分	
1024X768	2041
1280X1024	1566
1600X1200	1215
单像素填充率M Texels/s	699.5
多像素填充率M Texels/s	1830.2
3DMark03 build 360 总分	
1024X768	4217
1280X1024	2726
1600X1200	1756
DOOM3 High Quality, fps	
1024X768	28.7
Half-Life 2 Canals场景, fps	
1024X768	45.21
1280X1024	24.43
FarCry 1.3 High Quality SM3.0	
1024X768	48.87
1280X1024	29.45
1600X1200	19.24

我们本来准备测试RADEON X1300的超频能力，但截止测试完毕，蓝宝自家的和其他常见超频软件都没有推出兼容ATI新驱动的版本（驱动程序也并非是正式版，这种情况对于刚发布的产品也属正常）。从测试结果看，限于低端产品的定位，RADEON X1300游戏性能并不算很强，即使是FarCry和Half-Life 2这样的DirectX 9游戏（ATI相对的强项）中，只有在1024×768分辨率下的帧数可满足玩家需求。不过从3DMark03的测试成绩看，X1300应付一般DirectX 8游戏应该是没有问题的。



ATI新的X1000产品线针对性非常强，在各个档次的市场中将给对手施加比较大的压力。不过需要注意的是，目前这些新品只是刚刚上市，官方报价仍有些偏高，相信在各品牌X1000系列显卡大量上市后，将会有更好的价格等待着用户。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

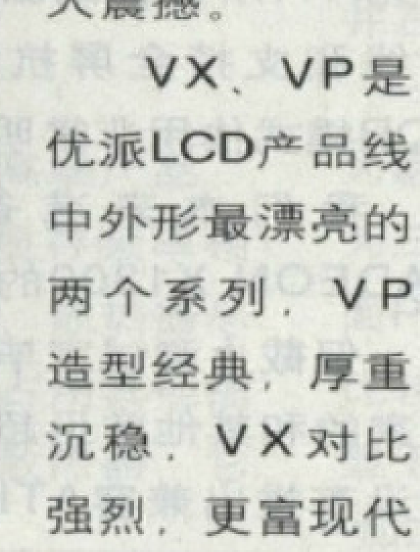


2ms极速新境界
——优派VX922 LCD

■晶合实验室 小虫

厂商： 优派（ViewSonic） **上市：** 2005年11月 **售价：** 4222元
附件： 快速安装指南、驱动光盘、电源线、DVI信号线
推荐： 讲究品位、注重细节的骨灰级FPS游戏玩家
咨询电话： 800-820-3870

2005年10月中旬，优派在北京发布了VP、VX系列LCD及CRT显示器多款，其中最耀眼的当属全球首发的“佐罗机”VX922，它因2毫秒灰阶响应就像佐罗闪电般的剑招而得名。“VX”是优派在2004年4月推出的LCD系列，首款产品VX715的黑白响应时间为25毫秒，而一年半之后推出的VX922已达2毫秒灰阶响应时间的水平，液晶技术发展之快令人震撼。


图1

VX、VP是优派LCD产品线中外形最漂亮的两个系列，VP造型经典，厚重沉稳，VX对比强烈，更富现代感和冲击力。VX922延续了VX系列的造型，外壳有银、黑色可选。VX922正面一块银灰色面板镶嵌在黑色边框当中，其面积要比黑框大，且OSD按钮下方做成弧形（图1）；底座采用中空长方形的超精简设计，四角均有弧线，散发出银色金属的强烈质感（图2）；背部散热孔设计成长条状，下方有4个挂壁孔，最下方是遮挡线缆的盖板。VX系列LCD的外观简洁优雅，弧线自然流畅、整体富有层次感，具有非常好的视觉效果。硬件指标方面，VX922的亮度、对比度典型值为270cd/m²、650：1，水平、垂直可视角度分别为150°、135°，点距0.294mm，模拟/数字双输入接口，通过了TCO'99认证。

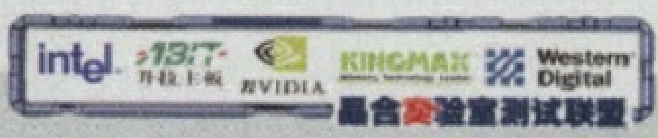

图2

VX922的最大亮点当然在响应速度，理论上2毫秒GTG（灰阶到灰阶）可流畅显示500fps的画面，这已远远超过显示器刷新率和人脑反应速度，极为接近CRT的水准（CRT屏幕荧光粉的余辉时间在1ms以内）。从实际使用来看，VX922在文本、网页显示中已完全观察不到拖尾，在快速拖动中画面没有普通LCD常见的波动现象，字体边缘仍然锐利。我们在FPS游戏中进行各种极限的跳跃、旋转、瞄准等动作，VX922都有优秀的表现，没有任何阻碍感。我们认为2毫秒GTG相对4毫秒的优势在一些极端环境下才能显示，如分队游戏里在一个狭小空间中忽然和几个人遭遇，2毫秒的响应可让玩家在更短的时间里区分敌我，或在跳跃过程中向反方向跳跃的另一个玩家瞄准，2毫秒显示可让玩家有更高命中率。但这些优势是在背后实现的，换句话说，玩家在主观游戏感受上可能很难察觉到2毫秒GTG与4毫秒GTG的区别。

VX922样机sRGB色彩模式设定的对比度偏高（该模式下无法调节对比度），眼睛容易疲劳，同时文本略有发虚。它的色温偏向欧美标准，因此9300K稍偏蓝，推荐使用6500K或自定义色彩。VX922的色彩显示较准确，黑白照片显示有一定程度的偏蓝；可视角度表现较好，亮度均匀性方面则略有欠缺，左上偏冷右下偏暖的情况较明显。该产品亮度、对比度的表现一般，在DisplayMate测试的灰阶显示（范围1～64）中12以下的低阶均比背景黑，这说明其暗部细节再现能力较弱。总体上讲，相对响应时间更慢的前代产品，VX922的色彩显示水平略有下降。



优派VX922的2毫秒灰阶响应创造了LCD响应时间的记录，该指标在一段时间内将成为LCD厂商们争夺的新热点。更快响应速度的实现只是时间问题，尽管可能超出了用户的需求，但LCD在技术上如果真的开始停滞不前，则意味着它就要步CRT后尘了。VX922并不是一款适合图像处理的产品，拥有超快响应时间、19英寸大屏幕和亮丽外形的它完全是一件游戏利器。

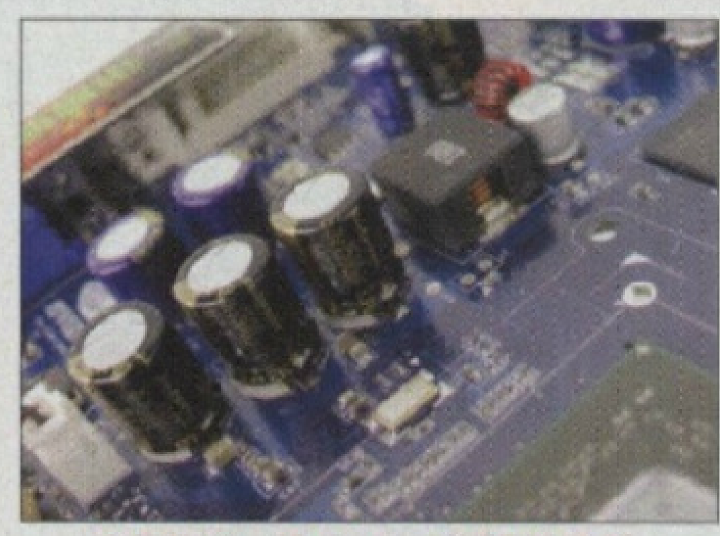


炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

讯景6600 DDR2荣誉版

■晶合实验室 西疯古盗

XFX（讯景）近日推出了一款6600 DDR2 256MB荣誉版，与先前的6600系列显卡不同，该产品配备256MB DDR2显存，核心/显存频率为较高的400/800MHz，且采用NVIDIA最新的P295公版PCB。6600 DDR2版沿用了XFX传统的深蓝色PCB，采用8颗英飞凌2.5ns GDDR2显存，组成256MB/128bit规格。它使用了黑色铝制散热器，底部与GPU接触面采用铜质，接口设计为DVI+VGA+S-Video。


SANYO、Rubycon电解电容及UNI-CON铝聚合物电容

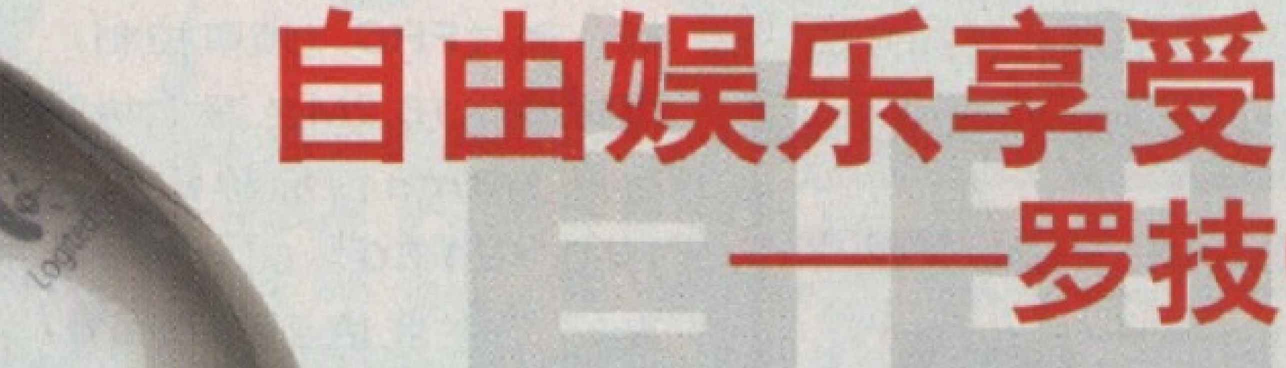
显卡/成绩	讯景6600 DDR2
3DMark03 build 350 总分	
1024X768	7309
1280X1024	5335
1600X1200	4066
4XFSAA+4XAF 1024X768	3913
3DMark05 v1.10总分	
1024X768	2987
1280X1024	2412
4XFSAA+4XAF 1024X768	2363
DOOM3, fps	
1024X768	71.5
1280X1024	48.9
4XFSAA+4XAF 1024X768	34.2
Half-life 2, fps	
1024X768	69.54
1280X1024	43.64
4XFSAA+4XAF 1024X768	43.45

厂商： XFX（讯景）
上市： 2005年11月
售价： 899元
附件： DVI→VGA转接头、S-Video线、用户手册、驱动及FarCry游戏CD
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 020-38731260



讯景6600 DDR2荣誉版虽说只是一款面向中低端市场的PCI-E显卡，但成熟的8管线NV43核心搭配256MB DDR2显存、400/800MHz默认高频率，提供了接近6600GT的性能。从它目前899元的价位来看，性价比还是不错的。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



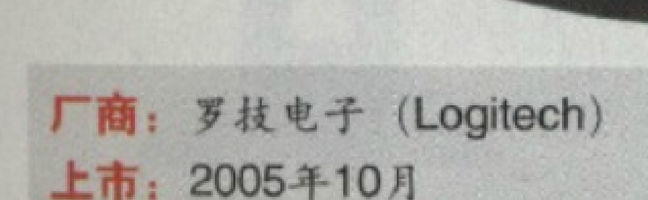
自由娱乐享受——罗技G7无线鼠标

■晶合实验室 魔之左手

作为罗技新鼠标产品线中的无线型号，G7在性能上完全延续了罗技最高端有线产品的特色，外形、键位、激光引擎及2000DPI的刷新率、6.4M像素的处理速度、分辨率调节功能等都和G5完全一样。它采用2.4GHz频率的无线连接，抗干扰和传输速度都比较出色。G7和G5的外形和按键基本一致，不过其上壳仍采用光滑材质，并没有G5的“锈迹”涂装；其侧面的DPI指示灯同时兼作电池电量显示。

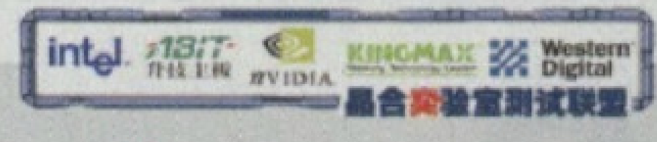
G7底部有一个锂电池仓（G5的配重仓位置），采用可拆卸电池块，附送两个电池，充电器使用USB接口，同时用作无线连接器的延长线。

罗技G7使用中的表现相当不错，性能和G5区别不大，基本上感觉不到无线鼠标常有的响应延迟。它会非常快地进入省电状态，但唤醒时的延迟非常小。尽管没有采用配重块，其重量也达到135g（含电池）。



厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2005年10月
售价： 850元
附件： 双锂电池、充电器、接收器、驱动光盘、说明书、保修卡
推荐： 喜欢无线鼠标自由感的游戏爱好者
咨询电话： 010-65813833





作为一款无线鼠标产品，G7的性能非常出色，配合无线键盘设备，用户完全可享受到更加不受限制的影音娱乐和游戏感受。由于采用体积受限制的可拆卸电池，因此G7的使用时间比前一代的M1000有所缩短，实测待机时间约为5~7天，连续使用时间为6小时左右。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

旋转天地
——美齐JT178XP LCD

■晶合实验室 别理我

厂商： 美齐（JEAN） **上市：** 2005年11月 **售价：** 2399元
附件： 说明书、保修卡、电源线、数据线等
推荐： 普通家庭用户、商业用户
咨询电话： 021-62085579



竖屏液晶并不是什么新鲜概念，只是此类产品的价格一直居高不下，美齐前不久推出了一款JT178XP液晶显示器，将旋屏液晶拉低到中低价位。JT178XP的外形干净整洁，厚重的黑色色调配以窄边设计，显得很稳重。对于旋转底座而言，稳定性是非常重要的，由于内置变压器，JT178XP的重量高达5.2kg，完全能满足稳定要求。JT178XP设置了相当多的散热孔，能有效降低显示器工作时的温度，不过对防尘能力有一定影响。


锁扣的作用是锁定底座的升降状态

JT178XP拥有一个可升降的旋转底座，能进行90度自由旋转（左侧90度），其底座可上下升降，并通过锁扣锁定。在竖屏状态下浏览文档和观看竖拍照片更加方便，能有效利用屏幕空间，也可通过多屏幕组合成更大尺寸的显示空间。位于显示屏正下方的5个银色按键一字排开，除常见调节项目外，JT178XP还可微调延迟时间和非SXGA（1280×1024）信号的透明度（改善非最高分辨率下的图像锐利度）。


在显卡控制面板中调整旋转状态

美齐JT178XP提供了DVI数字输入，能有效改善因模拟信息转换、传输过程所带来的信号失真，获得更好的画质，我们也采用DVI接口进行测试。JT178XP板载立体声扬声器（1W×2），完全能满足日常工作需要，还可避免不必要的空间占用，适合商业用户。

测试时我们使用ATI最新款的RADEON X1800 XL显卡，因为在桌面输出控制软件方面，ATI具有传统优势。要实现竖屏功能，打开显示属性中“显示器管理器”的“旋转”项选择方向即可。竖屏状态下显示的文字和图像都是正常比例，对17英寸液晶显示器而言，竖屏下的1024×1280分辨率恰好是1024×768的“加长版”。

JT178XP采用6位面板，通过FRC（帧率控制）模拟输出16.2M色深，响应时间为8ms，标称视角为170°/170°（水平/垂直），亮度达到300cd/m²，对比度为500：1。它通过了TCO'99认证。令人遗憾的是JT178XP没有提供驱动，这对色彩控制有一定影响。


竖屏状态下观看竖拍图像更为方便

JT178XP的文本输出锐利醒目，灰阶测试表现不错，色彩测试结果也令人满意，除暗调和高光部位显得有些吃力外，基本能满足普通用户的图形显示要求。它的响应时间指标在目前来说并不算很高，但在CheckScreen 1.2（液晶Smearing）测试、绝大多数FPS游戏和动态视频应用中表现良好。



美齐JT178XP在测试中表现出成熟且良好的素质，可旋转屏幕实用性较强，作为一大亮点值得推荐。对于这样一款中低端的17英寸液晶，厂商依然提供了3年免费质保，可见对其品质比较有信心。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



联想 别让我们想歪了

■本刊记者 龙猫

“开发一个新客户需10 000元，失去一个客户勿需1分钟”，这句话引自一份号称出自联想集团，名为“联想投诉培训”的PPT文档。很显然，联想清楚地懂得服务的重要性。然而短短几个月间，编辑部却连续收到多封读者来信，强烈抨击了联想的产品质量和服务水平。

在此之前，记者一位同在新闻媒体工作的朋友就曾拿着自己几个月前花6000余元购买的联想ET960手机向记者抱怨：“当时我是冲着联想的品牌才花那么多钱买它的，没想到这手机有时候信号不好，很耽误事。作为智能手机，很多方面设计缺乏人性化——你总不能指望所有用户都能自如地靠安装第三方软件来解决问题吧，而且这东西还经常死机。更可笑的是，这手机的蓝牙耳机只有把手机放在上衣口袋里的时候才能正常接听电话，远一点就听不清了，这算哪门子蓝牙技术？”听完他连珠炮似的数落，记者提醒他，也许这只是个例，不代表每台机器都这样。他气哼哼地说，反正过几天他准备把这部手机卖掉，以后再也不买联想的产品了！

上面的对话过后，记者起初并未十分在意。毕竟，用户是不用同情使他不满的产品的，而且因一部手机而失掉对整个企业，尤其是联想这样的重要民族企业的信任，也有些过于片面和武断。但随着后来收到那一系列对联想表达强烈不满和指责的邮件，我们才意识到，或许将“个例”作为对一切问题的解释是站不住脚的。

从成立至今，联想赢得了无数鲜花和掌声，更被尊为国内IT业的领军企业。仅在行将成为历史的2005年，联想就风光得无以复加。突破美国政府的层层阻碍收购IBM PC事业部那气吞山河的大手笔使整个世界IT业为之一颤，联想集团将总部一举迁往美国，成为名副其实的“联想国际”，这一切似乎都预示着新联想的良好开局。然而就在联想踌躇满志地进军国际市场，摆开架势，做好成为世界IT大厂第一阵营中一份子的准备时，却似乎忽略了一些东西，一些实在不能称为“细枝末节”的东西。因为在联想收购IBM PC部门之前，这些东西是联想借此树立形象，赖以生存的资本。

一、“联想成为我不再购买的对象，不知道是谁之过”

经过筛选，我们选择刊登几份最有代表性的信件，其中一位署名为“Jacky”的联想笔记本电脑用户向我们讲述了其在使用和维修联想笔记本过程中的不愉快经历。

《大众软件》的编辑：

你好！

给你写信是冒昧而又自然的事，作为大软的读者在感到无助时想到请大软帮忙应该是正常的吧，呵呵~虽然我们素不相识。

具体情况是：

我有一台联想的V80笔记本电脑，还在保修期内。前段时间这台电脑经常出现开机时黑屏的故障，但可进行关机等操作。送到联想维修站（海口）后，告诉我是因为显卡的金属部分生锈导致接触不良而黑屏。而生锈不在保修范围以内，属于不可抗因素。因为保修说明上注明“腐蚀”不在保修范围！

我对生锈不能保修提出疑问后，维修站的工作人员经过请示给了我肯定不能保修的答复，如果我如要更换需支付约1200元的费用。

能否请您或者您的同事帮我确认这是否属于合理的条款解释或是否属于霸王条款？我该采取什么行动？

电脑从离开生产线的那一刻开始就不断的慢慢损坏中——即使不用也会自然老化，这也是物体的不可抗因素。电脑中的金属部分当然会生锈，这也算腐蚀？至少我认为不在保修范围的“腐蚀”是指有意或无意把腐蚀性物品和电脑接触的结果，这才应该是保修条款里的腐蚀吧？

请问是否可以帮我？谢谢！

Jacky


这就是那台“生锈”的笔记本电脑

在查阅了一些电子产品的保修条款后，我们发现这位消费者遇到的情况刚好处在一个有争议的位置上。的确，在很多电子产品的保修条例里都标明，如果遇到火灾、地震、洪水等“不可抗拒因素”，厂商是可以拒绝免费保修的。但“生锈”是否应被列为“不可抗拒因素”的确是一个有争议的话题。首先，如果该笔记本电脑是在正常使用过程中出现生锈现象，而非进水等人为损坏，这种情况应如何划分处理；其次，即使是在



联想的售后服务不止一次受到质疑

湿度较大的南方地区，并没有暴露在外的笔记本电脑显卡接口部分生锈是否属正常现象？任何厂商在设计产品的同时都应考虑到自家产品可能会在一些条件相对恶劣的环境下应用而对其做出相应改进，何况海南的气候环境还远未达到“恶劣”或“极限”的程度。如果在这种环境下出现锈蚀问题，是否应归结于消费者的责任；再次，退一万步讲，即使生锈属于“不可抗拒因素”范围内，需要用户自费维修，仅仅是对“生锈导致接触不良”的处理是否真的需要花费1200元人民币之多？

在我们给这位读者答复之后，他很快又发来了第二封邮件，并声称其问题已经得到解决，然而解决的途径却出人意料，邮件内容如下：

《大众软件》的编辑：

您好！

1.关于我的笔记本问题我已报到海南消费者协会，并得到确认不保修是不合理的。

2.另外我请了海南一家报社的朋友准备进行相关报道，经过联想方面与报社协商，已给我更换了显卡（据说是用了预备应付麻烦客人的特备经费，呵呵）。

3.经过此事我已无意在今后再购买联想的产品，之前我一直是联想的忠实支持者和推广者，我们公司因此购进了不少该公司的产品。

虽然问题得到解决，但是解决的途径令我失望。如果不是报社出面协调，相信99%我需要自己花钱，还是那句话：钱要花得值，要花得明白。现在联想给我换了显卡它不乐意，可如果我花了这钱我也不乐意，呵呵，好象从开始就总要有一方不乐意了。相信我已成为联想的麻烦客户名录中的一员，同样联想也成为我不再购买的对象，不知道是谁之过。

再次对您的帮助表示感谢！

Jacky

如同这位读者在信中所说，尽管问题得到解决，但解决的途径却难以服众。在那份互联网上流传已久的“联想投诉处理培训”的PPT文档中，其内容除要求投诉处理

有社会背景、宣传能力者

· 特征：
—通常是某重要行业领导，电视台、报社记者、律师，不满足要求会实施曝光
· 建议：
—谨言慎行，尽量避免使用文字
—要求无法满足时，及时上报有关部门研究
—要迅速、高效的解决此类问题

联想 LEGEND

"有社会背景、宣传能力者"，要迅速、高效地解决此类问题，这是"联想投诉培训"中特别强调的

人员应积极解决顾客的投诉问题外，还列出了"几种难于应付的投诉客户"，其中一种叫"有社会背景、宣传能力者"，其特征是"通常是某重要行业领导，电视台、报社记者、律师，不满足要求会实施曝光"，而投诉处理建议则是"谨言慎行，尽量避免使用文字；要求无法满足时，及时上报有关部门研究；要迅速、高效地解决此类问题"。这份"投诉处理培训"是否当真出自联想暂且不去讨论，但其对待"难于应付的投诉客户"的方法却与上面那位读者的遭遇如出一辙：为了避免报社曝光，而给有特殊背景的人开绿灯，这种行为似乎表露出联想在处理这件事的态度上缺乏底气，何况该读者已从消协方面得到确认，这种情况下消费者理应享受免费保修。反观联想最大的竞争对手之一戴尔公司，已在中国将"全面保护"开始列为购买其电脑产品的服务之一，在有效期内无论意外还是人为损坏都会得到无偿维修或更换服务。与之相比，联想要达到跻身世界一流PC厂商之列的目标，似乎还有很长的路要走。

二、"当时我唯一的感觉是被愚弄，真想顺手把手机摔出去，摔个粉碎"

几星期前，记者又收到了反映联想问题的读者来信，这次的内容是有关联想手机的。

这封信是一位名叫沈锋的读者写给联想控股总裁柳传志的，洋洋数千言，讲述了自己在使用和维修联想手机过程中令人匪夷所思的遭遇。如果说前面那位读者表现出的是一种无奈，那么这位读者表现出的不仅是无奈，而且是愤怒了。我们将其中的过激词语进行了最大程度的删减，刊登如下：

柳传志先生：

您好！

2005年4月8日，我在浙江省湖州市南浔区东樱科贸商行买了一部联想E700手机，但不久便出现了向下导航键不灵的现象，到后来更是几乎无法使用。我第一次到东樱提出需要保修，对方的维修人员以联想手机需要寄修，无法现场维修为由，让我过两天再来，却没有指出具体的时间。

我第二次拿手机来时只带了东樱科贸的"移动电话机商品三包凭证"（以下简称"三包"），而没有带联想的"三包凭证"（因为我购买手机时东樱只是在"三包"上盖有对方销售的印章，而随手机的"三包凭证"除了手机型号栏内的"700"和IMEI"354941000880374"外，并无任何印鉴），所以东樱的维修服务人员再次拒绝为我保修，要求我一定要带上联想的"三包凭证"才可以得到保修服务。

2005年8月31日，本人把该带的全带上了，第三次走进东樱。东樱的维修服务人员无奈只有接收我的手机，并把我的联系方式登记在案，还问我其他有何问题。我说听筒音量太小，在室外环境嘈杂的地方根本无法听清来电，对方一并记录在案。我又询问多久可以修好来取，对方答复快则半月，慢则不超过一个月的时间。

2005年9月27日午时三刻，对方与我联系了，但"可是"了半天，然后告诉我：手机已修好，你可以来拿了，但是以后无法再得到保修了，原因是你手机损坏的地方不在授权维修范围以内，无法提供保修。听到这里，我肺都气炸了，修了个把月就得到这样的结果，联想在搞什么？对方说，这是因为送修的是经过联想授权的维修点，他们也没办法，要不你自己通过消费者协会去同他们理论好了。我是在正常的使用情况下坏的，怎么能说是在保修范围以外？





这部手机把这位读者折腾坏了

2005年9月29日傍晚，我终于从面无表情的东樱维修人员手里拿到了一个月不见的手机，却发现手机上的LCD保护膜已经不知去向了。因为来得匆忙没有带电池，所以无法当场确认维修记录单上标明的两点问题已经得到解决：导航键向下不灵，听筒音量小。

回到家装上一月未用的电池，按开机键，久违的开机音乐响起来，然后向下拨导航键，却一如既往地无反应！当时我唯一的感觉是被愚弄，真想顺手把手机摔出去，摔个粉碎，去XX的联想，去XX的手机，去XX的国货，去XX的爱国精神……

冷静下来后，我决定给我崇拜过的柳传志先生写一封信。如果不写，我觉得太对不起像我这种消费者，太对不起联想集团，太对不起中国的手机产业了。要知道任何一种商业品牌信誉都是建立在良性循环的基础上的，任何一家敢于愚弄消费者的企业迟早会被残酷的市

场淘汰出局，而我实在不想看到联想集团最后也会走上这样的道路，而联想手机竟会充当着先锋的作用！（你可能会认为是东樱科贸或那家授权的维修中心让联想蒙羞的，但反过来想想，联想手机怎么可以交给这么不负责任的地方来销售和维修呢？难道联想连正常的考核评定制度都很不健全，如果是，请问从何来谈走向国际化？不如停业整顿或干脆关门大吉，免得到时候丢人现眼！）

以上

祝国庆愉快！

顺颂商祺！

联想的忠实消费者：沈锋

2005年9月29日晚于收到修“好”的手机E700后

这份维修单据上注明了“导航键向下不灵，听筒音量小”两处问题，但修复方式里写着“方向键补盘脱落，不保修”

第二天，这位读者又发来一封邮件，还是写给柳传志的，内容如下：

柳传志先生：

您好！

今天经过本人的努力，事情又有新的进展了，虽然结果还是不满意，但明天我会继续努力争取自己的合法权益。

我的手机原以为只是拿去兜了个圈子又回来了而已，但今天上午在接到一个短消息后就再也无法控制四向导航键了，原来盼望可以修好，可现在却是越修越坏了！无奈之下在联想官方网站投诉，下午联想方面就打来了电话。当时我外出不在公司，所以对方留下电话号码，我回来后根据电话回拨，第一个电话似乎拨到了打印机服务部，一个男话务员告诉我E700确实受到非常多的投诉，但是后面的产品已经改进了，应该不会存在问题了。我心想联想竟会把如此不成熟的产品投放市场，而把我只是当作试验品之一而已，还得为其设计上的缺陷买单并忍受试验造成的精神痛苦。第二位接听的是女士，我把刚才的话重新陈述了一遍，对方又追问了一些细节上的问题后就把问题推给了我，要我在明天国庆假日到联想的手机授权维修点重新检测维修。

好了，现在我的手机可是彻底瘫痪了，开机都成问题，当初在说明书里罗列的一大堆功能全成泡影，电话都打不出去的手机还能干吗？人民币1600元五个月都不到就打水漂了，其中还不包括维修耗去的一个月时间！

现在我只想问几个问题：

1.联想手机是如何区分授权范围内保修和授权外维修的？

2.联想手机是怎么定义有偿保修和免费维修的？

3.联想手机因为维修造成的损坏对消费者会做出怎样的赔偿？

4.联想手机在以上几个方面的问题是否对最终消费者拥有最终解释权？并且在销售时将之阐明于消费者？

5.联想手机的“三包”是否执行中华人民共和国的三包法，也就是说中华人民共和国的三包法是否适用于联想的手机产品？

6.联想手机对于消费者在保修期限内因正常使用造成的损坏是否提供保修？

7.联想手机对消费者因维修期间造成的经济和精神损失是否适当加以经济补偿？

一个可怜的联想手机消费者：沈锋

2005年9月30日晚

与读者Jacky相似，沈锋的问题虽然也得到了“解决”，但他显然没有Jacky那么“幸运”。沈锋在第三封

最后该用户还是在保修期内花费60元修好了手机

信里告诉我们，他实在无法忍受维修双方没完没了地扯皮，也不想继续耽误自己使用手机，最终选择了花费60元钱在嘉兴诚信维修点（联想在嘉兴的维修站）维修后才得以正常使用。

对此，记者致电中国消费者协会，向投诉部门的一位负责人讲述了沈锋的遭遇，这位负责人告诉记者，很显然，联想的行为是非常不合理的。如果沈锋的经历属实，那么这笔维修费用理应由联想方面承担。不仅如此，联想还应向用户提供由此产生的交通费、误工费，并在长时间维修的情况下免费提供备用机。

而这些，联想想到了么？

三、输掉民心，赢了世界又如何

联想刻意回避E700回音通病？

2005-05-31 16:07

[illegible] 上周二，时报手机刊登了《联想i950被指存在八大硬伤》的文章后，立即收到了不少用户对联想手机的投诉，其中，反映最多的是联想E700的回音通病。对此，联想却一直在回避。据了解，很多E700用户在联想的网站反映了该问题，但都没有得到回复。

三天三投诉皆为回音问题

记者随后在网上搜索联想E700资料时，在315UNION网站上发现了E700的相关投诉：从5月25日开始，一连三天的三件投诉，全部都把问题指向了E700的回音。

投诉一：只用了一周就不能正常通话。5月25日，云南昆明的李先生投诉说，他在2005年5月15日买了部E700，但仅用几天，手机就出现了致命的问题：通话时对方听不到声音，并且有回音。

投诉二：才买4天通话有回音，还要返厂检测。5月26日，辽宁丹东的孙先生投诉说，他于2005年5月22日购买了一部E700。次日，他发现通话时对方总能听到回音。孙先生于购机第3日找联想维修点换机，可维修工经检测后称"故障不可见"，得返厂检测。当天，315UNION网站的工作人员拨通了孙先生的手机，在通话过程中，工作人员确实听到了自己的回音。孙先生说："手机一通话对方就能听到回音，这么严重的问题联想却装聋作哑，还说要返厂检测，真不知他们安的什么心？"

投诉三：新手机通话会有回音。5月27日，广东东莞的邹先生投诉说，他刚买5天的联想E700手机通话时也有回音。

回音通病在于设计缺陷？

记者接着登陆了很多相关的手机论坛，发现在所有的论坛中，网友对联想E700的回音问题都有很尖锐的言辞。

很多网友和网名为"zxv6688"的评价一样：客观地说，这款机器优点不少，屏幕色彩鲜艳，外观也挺好。但实事求是地说，缺点也挺严重，主要是通话有回音，音量也太小。

网友eric777更指出了联想E700手机回音通病的可能原因：回音绝对是硬件问题，打电话的时候下面的喇叭也跟着响，离麦克风这么近不回音才怪。

记者随后让一位不愿意透露姓名的手机研发人员试用了E700手机，该研发人员试用后，也赞同网友eric777对回音通病的分析。

但对于众多用户反映的E700回音问题，联想却不敢正视。据了解，很多E700的用户在其网站留言反映了这个问题，但都没有得到回复。

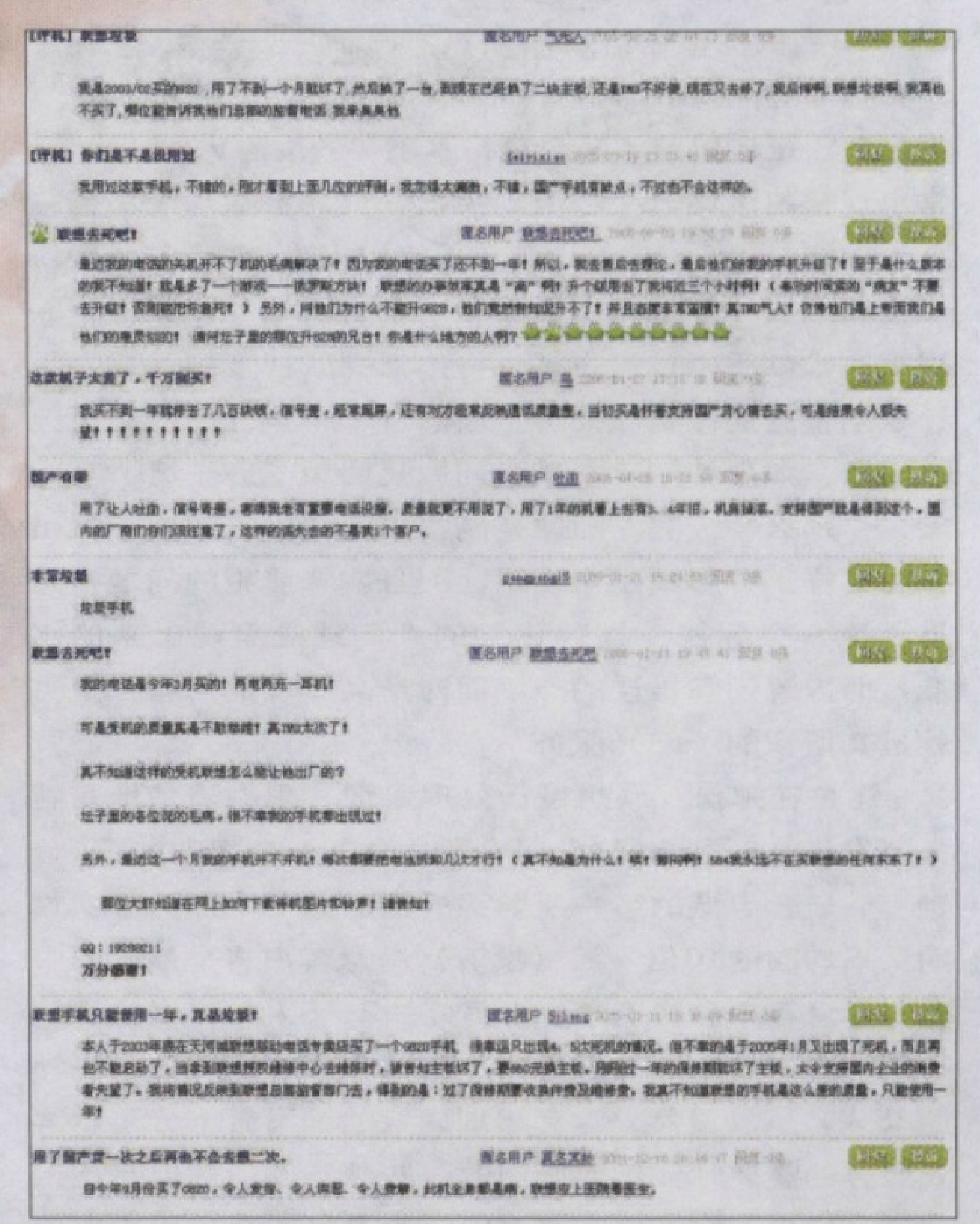
问题手机召回障碍重重

早在去年初，中消协已经正式向信产部提出了11条修改"手机三包规定"的建议，其中最后一条是：对因手机设计问题而产生的设计缺陷问题，建议设立手机"召回制度"，以切实保障消费者的合法权益。

有专家分析，由于缺乏独立的第三方质量鉴证机构，中消协"手机召回"障碍重重。确实，像联想E700普遍出现的回音问题，到底属不属于手机设计问题，没有独立的第三方质量鉴定机构来确定，仅靠用户的"集体反映"显然难以成立。

联想E700存在的问题似乎由来已久，但联想并未作出正面回应

《联想，输掉民心，赢了世界又如何》是2000年人民网上的一篇评论文章的题目。这篇文章的写作背景是，杭州一家叫恒力的公司于2000年8月4日购入3台联想逐日2000型电脑，但在开机检测过程中发现该电脑在插入ISA兼容卡后出现死机、不能关机等故障，恒力方面即与联想电脑客户服务部门取得联系，却并未得到其正面答复。经过检测，恒力发现故障原因：联想生产的该计算机ISA总线B20脚CLK信号极其微弱，近似于噪声，因而不能正常工作。对于杭州恒力方因该计算机存在问题而受到的损失，联想未予以退货和赔偿，杭州恒力于是诉至法院。11月15日，杭州恒力诉联想产品质量纠纷在北京市海淀区法院正式立案。原告在起诉书中要求联想退还货款18 780元，赔偿经济损失6000元。11月22日，海淀法院公开开庭审理了此案。在法官问及双方纠纷可否调解时，杭州恒力提出：联想应退货、赔偿、公开该机器缺陷，妥善解决其他用户的同类问题。对此，联想方面表示不能接受。最终法院认为，经营者以广告、产品说明、实物样品或其他方式表明商品或服务质量状况的，应当保证其提供的商品或服务的实际质量与表明的质量状况相符。如所售产品存在瑕疵，经营者有义务在销售时明确告之购买者。联想公司生产的部分逐日电脑之说明书已明确表述该系统支持ISA总线插卡，但在使用过程中，却出现某一信号失效，而导致部分ISA卡不能兼容的现象，故杭州恒力要求联想公司予以退货，理由正当，法院予以支持。法院一审判决联想败诉，杭州恒力所购买的3台联想逐日2000型电脑返还联想，联想返还杭州恒力货款18 780元。



在手机论坛上，联想部分机型的用户评价实在不高

此案当时在国内IT业界形成了相当大的影响。尤其对许多个人用户来说，一直扮演国内品牌电脑领头羊角色的联想电脑因为质量问题被告上法庭并最终败诉是难以想象的，而由此折射出的是联想对待用户的傲慢态度和缺乏直面自身错误的勇气。



联想ET560手机问题太多 经销商摊牌称应召回

作者：记者 [illegible] 出处：[illegible] 责任编辑：[illegible] [2004-12-07 20:29]

【导读】联想智能手机ET560，本来这款手机前期销售量还是可以的，但是它存在死机和黑屏两个主要质量问题。

[illegible]12月7日特稿（记者 于艺巍）今年2月底，一款跟电影巨片《王者归来》档期几乎相同时间上市的联想智能手机ET560，本应是其今年的一款主打产品，却没想到给经销商和联想移动公司都带来了重重麻烦。

今年11月中旬，问题始终得不到解决的天津XX公司武汉分公司的经理向媒体反映了情况，该公司作为联想ET560在湖北的省代，今年3月初一次性定购了150台ET560手机，起初的销售很顺畅，可是好景不长，卖出去的ET560一部部被退回来。

卖一台退一台 完善版不完善

记者与该公司的售后人员李先生进行了沟通，他说："本来这款手机前期销售量还是可以的，但是它存在死机和黑屏两个主要质量问题，有的手机还经常没有信号，后来就销售一台回来一台，这样经销商怎么卖啊？"

这样的问题，经销商如何扛得住，频频与联想手机在湖北省的首席代表进行沟通。今年6月底联想对所有未销售的ET560做出了内部召回处理，并在7月中旬向市场推出所谓"完善版"的该款手机。"虽然，完善版在播放软件时功能变强了，不过，又出现了新的问题，听筒无声，有的机器死机更严重了。"

据悉，一位消费者在协调换机几次都不满意的情况下，与购机处的这家湖北十堰地区代理商发生了争执，砸坏了柜台及商品，直接经济损失两万余元。

钱没有赚到手 合作关系受损

"你说这还卖得下去吗？"天津XX公司武汉分公司的经理说。"十堰的这家代理商，是我们下游的一个合作伙伴，现在我还要给下游说法，我不给人家退钱，人家就不跟我合作。我们今年特别被动，渠道被堵死了，做ET560的都是当地最有实力的代理商，人家现在都不跟我们公司合作了，这款手机不但自己惹麻烦，还耽误了我们公司其它手机的销售。"

联想人员曾对十堰经销商两万元的经济损失很是不解，"联想给终端都是统一的柜台，而且机模本身也不值钱。"对此，该经理说，"十堰的代理商是在一家通讯超市里，同时还代理了其它品牌的高端手机，而且，他们那里柜台都摆真机，所以损失很大。"

即使是ET560这样的高端机型，也被指为应作召回处理

然而时至今日，从以上读者的遭遇来看，联想似乎并未从当年的败诉中吸取多少教训。与联想经营多年，已经相对成熟的计算机业务相比，联想寄以厚望的的手机存在更多需要解决的问题。尽管在2005年国产手机普遍状况不佳的情况下，联想手机逆市飘红，取得了不俗的成绩，但据电子资讯消费求助网站315 联盟今年7月份的家电产品投诉统计数据表明，手机问题排在投诉总量的第二位，而联想手机则排在手机总投诉量的第二位。

在使用联想手机过程中遇到问题的，仅在记者周围就存在数例。除去文章开头提到记者朋友的ET960外，另一位记者朋友使用的ET180手机也存在诸如外壳严重掉漆等问题。而记者在2005年第12期记者视点中也曾提到，记者以前的同事风行水刚买的联想V858手机经常出现接打电话时无故自动关机、自动重启等现象，在数次维修未能修好的情况下，最终以损失100余元的代价"强制退机"而告终。而在多家手机网站和论坛上，联想更有数款手机被用户批评得体无完肤，直指其存在设计缺陷，理应做召回处理。联想进军手机业的时间已经不短了，如果初期存在质量问题是因为"底子薄，基础差"，那么今天呢？即便是刚推出不久的机型也被曝出存在这样那样影响正常使用，而且屡修屡犯的问题，这是否是一个标榜"国际化"的大厂理应表现出来的水准？而以躲闪和推诿的态度面对产品出现的问题，是否就是其所谓的"阳光服务"？

还是在那份"联想投诉处理培训"里，清楚地写着"开发一个新客户需10 000元，失去一个客户勿需1分钟""一个忠诚的客户所购买的商品总平均额为一次性购买平均额的10倍""（投诉）满意客户将是最好的中介（满意客户会将满意告诉另外的2～5人），（投诉）不满意客户是企业的灾难（不满客户会将不满告诉另外的25人）"。显然，这套培训内容的编写者十分了解客户服务的重要性，然而联想的一些服务部门却似乎不谙此道，硬生生地把原本有可能成为最好中介的用户变成了一个又一个灾难，把不满意通过各种途径让周围的人知道，给联想的光辉形象抹上阴影，这又是谁的过错，难道是用户么？

记者曾试图就以上信件中所提内容与联想沟通，希望能了解联想官方对此的态度和看法。然而遗憾的是，尽管记者多次联络相关部门的负责人，直至截稿之日，联想方面却始终未能就此问题做出任何答复。

今天的联想仍然是国内IT业公认的领导品牌，但记者所接触的几位联想用户却几乎都众口一词地表示自己不会再选择联想的产品。读者Jacky告诉记者，他原本是联想的坚定支持者。从1999年开始，他家里的摄影头、打印机、扫描仪等都是联想的产品。除此之外，他还带动自己的朋友去买联想的产品。然而此次事件过后，他估计自己不会再选择联想的产品，基本国产电脑都不会再考虑。如果选择的话，恐怕只有在免费的情况下了。

读者沈峰也表示，再次选择联想产品的可能性不太大。他反问记者："如果你是我，你会再次选择一款让你头痛不已的产品吗？虽然爱国，但我还是有其他的爱国方式来选择的。"经过一番考虑，他又对记者说："如果将来联想的服务跟上去了，有很大的改进和进步，我还是会支持联想的。但将来的事都还不好说，还是将来再说吧。"

记得前不久，神舟电脑的老总吴海军曾在一次发布活动上公开指责联想的笔记本电脑用料差，"简直是卖黑心棉"。这其中涉及到的商业竞争目的暂且不去考虑，作为国内最早生产笔记本电脑的国际化企业，作为收购了IBM PC事业部，拥有令人骄傲的Thinkpad品牌的联想，被一个刚刚成立没几年，从抢注商标发展起来的中小厂商公开抨击，即便是旁观者都会替它感到难堪。如果说联想在卖黑心棉，或许有恶意攻击之嫌，但今天联想光鲜的外表下，却难说没有隐藏着一个缺失的、需要救治的大脑。

也许文中提到的案例相对联想数千万用户而言仅仅是个例，但对碰上这些个例的用户却意味着100%的问题。如果成立至今已有21年历史的联想尚且如此，那么其他国内厂商又会怎样？本文的目的并非攻击联想，而是希望联想作为国内IT业的领军企业，能真正起到良好的表率作用，使"优质服务"不再流于一句空泛的口号，而是成为企业自我要求，以人为本的准绳。

MP3 音乐下的蛋

2005年度MP3播放器横向评测（下）

■品合实验室 壹分 别理我

在22期的闪存式MP3播放器之后，本期将是大容量MP3播放器之间的横向对比。随着技术的不断进步，1GB以上的大容量闪存颗粒得以在MP3播放器产品上应用，大容量MP3播放器与微硬盘之间不再存在必然的联系，2005年下半年市场中就出现了不少采用此类颗粒的产品，其中广为人知的代表性产品就是苹果的iPod nano和创新的ZEN Neeon，虽然使用闪存颗粒，却拥有与微硬盘产品相当的存储容量。考虑到用户无论是选购4GB的大容量闪存式MP3还是使用微硬盘的产品，除了在音质、外观等方面的需求外，对移动存储性能的需求也占据了相当重要的位置。因此，本次横向评测中，我们放弃了过去媒体评测中传统的以存储介质不同来给产品分组的方法，改为按照容量分组，并且将针对存储性能进行相应的测试。本期的大容量组就是指存储容量达到1GB以上的MP3播放器产品。

我们本期对大容量MP3播放器的评测方式和标准与上期相同，音质测试方面依然采用创新公司生产的Emulator X Studio数字采样系统和音特美公司生产的ER4P耳塞的组合作为参考系统，并使用这款耳塞测试所有的参测产品。测试曲目也没有变化，解析力与背景噪声的测试依然采用My Disc中的第33～41号音轨。另外额外增加了读写速度的测试，但是考虑到音乐欣赏与移动存储的不同用途，此项目不计入总成绩，其他记分项目的满分均为5分。

产品点评（单项满分5分，总分25分）

朴实无华，功能强劲——迈世亚 炫彩海洋C850

总得分（17.3分）



2MB读取速率	10 103kB/sec
2MB写入速率	8 329kB/sec
64MB读取速率	9 830kB/sec
64MB写入速率	10 923kB/sec

外观（3.2分）：和同类产品相比，C850的外观设计较为保守，缺乏现代感。播放器按键较多，由位于椭圆中心的4个方向键和围绕中心呈放射状的4个按键组成，工作时方向键的中心位置会发出炫光，相信这是其昵称的由来。C850采用铝合金作为机身材质，无论制作工艺还是手感都相当不错，1.8英寸液晶屏的分辨率约160×128，在播放视频时稍嫌不够，但色彩令人满意。

音质（3.3分）：高频比较明亮，有一定的延伸，细节比较丰富，且比较耐听。中频欠缺密度，人声较松弛、单薄。下潜不足，量感适中，速度略慢。声场表现一般，定位不是非常准确，但是层次感较好。C850可以比较完整地播放My Disc的第38号音轨，播放第39号音轨时音量已经很小，偶尔出现间断，略显凌乱。第40号音轨只能听到零星的片断，并且比较散乱，失去比较的意义。我们认为C850真正的解析力水平应该是第38号音轨。噪声抑制方面C850做得不是很好，在完全静默的第41号音轨中可以清楚地听到明显的脉冲式噪声。

操控（3.6分）：播放器开机速度较慢，操作设计合理，无论是单手还是双手使用起来都很顺手，按键手感稍紧。C850输入输出易用性强，用户不需要安装驱动软件就可直接作为移动存储使用。

功能（3.8分）：C850容量达20GB，可以作为大容量移动存储。播放器的功能菜单设计合理，中文界面简单易懂，可操作性强。播放器的功能不少，除基本播放能力外，还具有电影播放（3GP格式）、FM调频、电子书、游戏等功能，特别值得一提的是它的多任务处理能力能够让用户可以一边听歌一边玩游戏（或看书、看图片）。

附件（3.4分）：附件齐全，此外还附赠了一套耳塞和一个皮套，实用性较强。

价格：20GB/2299元　**咨询电话**：010-82515333

创新无限，多彩心情——创新 Zen Neeon

总得分（16.9分）

2MB读取速率	3 106kB/sec
2MB写入速率	887kB/sec
64MB读取速率	3 277kB/sec
64MB写入速率	3 277kB/sec

外观（3.5分）：Zen Neeon拥有多变的面孔，对于崇尚自由的现代年轻人来说，这样的特点或许就是选购比较时天平一头的砝码。播放器个头不大，正面甚至不及一张标准名片大小，质量也只有75g，机身正面和背面没有任何按键，整洁清爽。Zen Neeon的液晶屏属于单色LCD（背光7色），只有字符显示功能。

音质（3.7分）：高频明亮清澈，细节表现较突出，乐器泛音丰富，但是齿音较明显。中频人声温暖厚实，具备一定的感染力，播放《渡口》时可以明显感受到蔡琴略带沧桑味的独特嗓音。下潜深度略显不足，量感适中，弹性好。声场开阔，并且在左右两端还有一定延伸，定位准确，层次感稍差，《加州旅店》中的掌声得不到良好地再现。Zen Neeon的解析力水平较好，可以完整地播放My Disc的第39号音轨。至第40号音轨，虽然有部分片断无法听清，但是整体上并没有过多凌乱的感觉。噪声控制方面Zen Neeon的表现堪称完美，几乎没有任何噪声出现。



可换“面子”的MP3，可惜附件中没有多提供几张贴纸

操控（3.8分）：Zen Neeon的按键被设置在机身侧方，包括锁定键在内一共仅有5个，键位的功能设置合

理，不用查阅说明书即可方便上手。播放器不需要安装驱动/软件即可使用，不过鉴于Creative MediaSource和Creative Media Explorer的强大功能以及易用性，推荐安装使用。

功能（2.9分）：虽然创新音频设备（中高端）的品质勿庸置疑，但和其他几款产品相比，这款播放器的功能显得有些单调。

附件（3分）：Zen Neeon附件齐全，不过说明书没有中文支持，且相当简单。

价格：5GB/1880元　**咨询电话**：010-82551800-8301

韩系老大，精致之选——三星 Yepp YH-J70



2MB读取速率	4 813kB/sec
2MB写入速率	4 779kB/sec
64MB读取速率	4 369kB/sec
64MB写入速率	5 461kB/sec

总得分（19.3分）

外观（4分）：YH-J70的外观设计显然花了不少心思。它给人的第一感觉是精致，珍珠白喷塑机身质感很好，一些细微之处如垫脚、挂绳扣都做得一丝不苟。1.8英寸TFT液晶屏不算太小，不过和它机身体积对比起来看就稍嫌小了点儿。

音质（4.3分）：J70出色的延伸带来了丰富的细节和顺滑耐听的高频，吉他琴弦的质感强烈，而拨动时与拨片接触的情景和琴弦的震动则隐约可见。J70的中频密度一般，较其他参测产品要显得明亮一些，充满活力，非常适合表现年轻的嗓音，或者说即使如蔡琴般成熟沧桑的嗓音在J70中也变得年轻了一些。“恰到好处”或许是形容J70低频表现最贴切的词语，下潜与量感俱佳，如果弹性再好一点，凝聚力再强一点，会让人更加满意。J70的声场宽阔，并且具有一定的纵深感，加上准确的定位，这些都使得《加州旅店》中无论是此起彼伏的口哨声还是连绵不绝的欢呼和掌声，环绕在用户身旁，几乎都可以一一历数，层次分明，能够带给用户身临其境的感受。J70可以完整地播放My Disc的第40号音轨，虽然在-70dB下音量已经非常小，但是我们依然能够听清楚每个音符，要知道大部分的入门级Hi-Fi系统都无法达到这个水平。作为一款MP3播放器，J70在解析力方面的表现令人无可挑剔。噪声抑制方面表现得也是非常出色，听不到任何的杂音。


播放器的附件很多，制作也很精美

操控（3.5分）：YH-J70不仅机身上有8个按键，还提供了一个供耳塞用的线控器，可操作性很强。按键手感一般，特别是位于屏幕下方的4向键，触感较硬。

功能（3.9分）：YH-J70功能很多，视频播放、FM收音、电子相册、电子书……一应俱全，最具特色的是它具备USB HOST功能，可以直接接驳USB存储设备甚至数码相机。只要带上数码相机的USB连线和播放器附带的转接线，它就可以扮演一个数码伴侣的角色，由于是通过USB接口传输，用户不必担心存储卡类型问题。此外，YH-J70也是第一款支持WOW HD音效的MP3播放器，试听中它能让高频更加清澈、动听。由于功能很多，YH-J70的菜单相当丰富，合理的设计让用户不需要费太大力气去研究如何操作。

附件（3.6分）：YH-J70附件不少，充电也必须通过专门的底座进行，为了保护播放器，三星提供了一个手感舒适的硅胶保护套，认真的态度值得赞扬。

价格：20GB/3299元　**咨询电话**：800-810-5858

简单即美，静心音乐——索尼 NW-HD5



2MB读取速率	17 818kB/sec
2MB写入速率	9 353kB/sec
64MB读取速率	17 476kB/sec
64MB写入速率	12 015kB/sec

总得分（16.7分）

外观（3.3分）：NW-HD5是一款外观设计相当保守的机型，这和索尼一向引领时尚的风格不太一样。播放器机身采用金属材质，正面囊括了所有操作元素——一个1.5英寸单色液晶屏（128×128）和整齐排列的9个按键。从设计思路来考虑，NW-HD5强调的是40小时连续播放能力，尽量简单、保守的元素设置有利于节省能源。

音质（4.5分）：索尼产品的高频一贯具有嘹亮通透的特点，良好的


屏蔽磁环显示出大厂在细节上一丝不苟的精神

延伸与解析力带来顺滑的听感和多到"泛滥"的细节表现。HD-5的中频带有明显的索尼风格，致密温润又不失底气，在回放《渡口》时，虽然减了一份沧桑，却多出一份从容。对于追求真实声音还原的用户而言，这或许不是个好消息。测试中HD-5可以准确地捕捉到歌手细微的情感变化，并表现出来。HD-5的低频比较浑厚，但是却一点也不浑浊，在《加州旅店》和《渡口》的开头几乎可以让人感受到鼓面的震动。我们认为在不开启音效的情况下，HD-5的低频表现明显超出了所有的参测产品。HD-5拥有与J70相比不逞多让的宽阔声场，同时得益于厚实的中低频，《加州旅店》中的掌声明显要更加密实，定位和层次感也同样出色。HD-5顺利地通过了My Disc的第39号音轨，尽管到第40号音轨时只能听到几个片段，但是却并不凌乱。噪声控制方面HD-5的表现不错，无明显的噪声。

操控（3.8分）：播放器的按键排列集中，有9个之多，一般来说功能简单而按键较多那么赋予每个按键的功能就比较单一，NW-HD5即是这种情况，总体来看对它的操作不需要特别去适应，很简单。

功能（3.3分）：NW-HD5的长时间播放给我们留下非常深刻的印象，从实际测试来看的确能够维持很长的使用时间（当然这也要看使用方式）。长时间播放的代价是功能的简化，如果你只是专心听音乐，这不会成为太大问题。播放器的功能菜单简单明了，在软件的配合下提供了方便的文件搜索功能，菜单与众不同的地方是可以90度旋转，虽然实用性不大但比较好玩。播放器的使用必须配合SonicStage软件，否则只能把它当作活动硬盘使用，直接拷贝音频文件是无法播放的，这一点和iPod & iTunes的情况有点类似。播放器的G-sensor功能能够让它感知外界震动，并对内置的微硬盘进行工作状态的调整以保护其不受损害，实用意义较大。

附件（2.8分）：或许因为是样机缘故，播放器的附件不甚齐全，直接影响到该项得分，颇为可惜。

价格：5GB/2700元　**咨询电话**：800-820-9000

法国精灵，瘦身专家——爱可视Gmini XS100

总得分（15.8分）

外观（3.6分）：来自法国的Gmini XS100看上去充满女性色彩，粉色的金属外壳（也有白、黑、蓝）外加娇小轻盈的身材（92mm×43mm×14mm，80g，实测），第一眼就能抓住女孩眼球。细节方面，播放器制作精致，机身背部装饰着蚀刻有环状条纹的金属条，看上去很像手机。由于功能简单，Gmini XS100只采用了一个蓝色背光的单色液晶屏，其下方的HDD指示灯在微硬盘工作时会发光，这时用户应该注意保护，不要发生强烈振动。

魔鬼身材引人注目

音质（3.5分）：高频表现没有太多出彩的地方，相对其他几款产品来说，延伸略差，对乐器泛音的表现稍有不足。中频密度略有欠缺，无论《渡口》还是《加州旅店》中人声表现都比较紧，舒展不开，感觉歌手缺乏应有的底气。相对中高频而言，XS100的低频令人满意，下潜适中，量感充足。XS100的声场开阔，定位准确且层次感好，《加州旅店》开头和结尾的掌声、欢呼声以及口哨声历历在目，给人较强的临场感。XS100在My Disc的测试中，直到第40号音轨才出现了个别片断散乱的情况，但是依然可以完整地播放，解析力表现相当不错。第41号音轨感觉不到任何噪声，具有不错的噪声抑制能力。

2MB读取速率	3 004kB/sec
2MB写入速率	1 297kB/sec
64MB读取速率	3 277kB/sec
64MB写入速率	2 185kB/sec

操控（3.7分）：播放器的操控键位于液晶屏下方，由一个5向键和两个功能键组成，按键偏小适合女性使用，手感一般。Gmini XS100是本次横评中功能最为单一的播放器，因此操控没有任何难度，和大多数播放器一样，它通过USB直接接驳电脑进行文件传输，就像使用闪存式播放器一样方便。

功能（2.4分）：Gmini XS100的诞生显然只是为了播放音乐，除了播放相关的功能外没有其他用途，让我们的评测工作减少了很多。播放器在工作过程中内置的微硬盘会发出“咯咯”的声音，颇有些让人担心，不过使用时倒没有出现什么异常现象。Gmini XS100菜单很简单，操作上没有什么问题，不便之处在于没有中文界面，不会英文的朋友上手需要时间。

附件（2.6分）：送测产品没有提供连线、驱动软件，说明书极其简单且为外文，本地化工作做得不算太好，这里建议厂商改进。

价格：3GB/1599元　**咨询电话**：0755-83734678

老将出马，游刃有余——iRiver H10

总得分（17.3分）

外观（3.2分）：作为2005年iRiver重要机型，H10的外观设计显然希望较以往有所突破，在强调轻薄的同时尽量简化机身元素。正面看去H10面板很干净，1.5英寸彩色液晶屏下方只有2个按键，实际上中间凹陷入机身的是2个触摸式按键，科技感较强。H10机身制作工艺还算不错，虽是塑料材质，但喷漆的金属感很强。H10还是市场上为数不多的可更换锂电池的产品，电池在机身背部，鉴于同类产品普遍较高的耗电量，我们觉得买一个备用电池还是有必要的。



采用森海塞尔MX300耳机

2MB读取速率	7 134kB/sec
2MB写入速率	683kB/sec
64MB读取速率	7 646kB/sec
64MB写入速率	4 369kB/sec

音质（3.8分）：高频明亮通透，非常不错的向上延伸和丰富的乐器泛音，令人不由自主地怀疑是不是错放了WAV文件。中频致密厚实，在播放如《渡口》等具有深厚情感和人生经验表达的曲目时，给人带来一丝温暖的感受，令人陶醉。低频下潜较深，量感充沛，但是速度稍慢，不太适合激烈的重金属摇滚等曲风。声场虽然不属于开阔型，但是定位清晰准确，层次分明。H10在回放My Disc中的第39号音轨时略有散乱的感觉，到第40号音轨时更加散乱，多个片断无法听清。在第41号音轨中，可以隐约听到H10内部硬盘寻道时的噪声。总体来说H10虽然高中低3频出色的表现难逃人为渲染的嫌疑，但是不可否认其实际听感还是相当不错的。

操控（3.5分）：除了机身正面的按键和触摸键外，机身侧方还有3个播放类按键，从键位的设置上看并不是非常合理，单手握持手指需要移动很长一段距离才能从一个键位切换到另一个键位。值得肯定的是按键本身的手感，特别是触摸式按键，使用起来很方便。

功能（3.6分）：H10拥有丰富的功能，从电子书到电子相册，完全能够满足普通用户的需求，特别是它的FM收音功能，效果相当好。播放器的菜单支持多种语言（包括中文）。

附件（3.2分）：H10附件齐全，说明书编制得相当详尽，值得赞赏。

价格：5GB/2143元，6GB/2402元　**咨询电话**：020－87573499

影音随心，无界之选——奥林巴斯 m:robe MR-500i

总得分（17.5分）

外观（3.6分）：m:robe MR-500i实在是一款很酷的音频播放器，对于那些怀着有色金属情结和大屏幕情结的人来说它的吸引力绝对是致命的。机身为长方体，没有过多修饰，除了电源键以外没有任何按键，机身正面是一个3.7英寸TFT触摸式液晶屏，分辨率为640×480，电镀成黑色的金属边框重金属气息极浓，同时也把m:robe MR-500i装饰成一个现代气息浓厚的小电视。我们对播放器的制作工艺没有什么抱怨，优秀是最合适的词汇。

音质（3.6分）：高频上限一般，略有毛刺，数码味较浓。中频人声表现比较干涩。低频下潜与力度适中，但是鼓点略显松散，不太适合激烈的曲目。声场和定位的表现相对要好，具有一定的宽度并且定位准确。解析力方面MR-500i止步于My Disc的第39号音轨。这款产品没有明显的噪声，但是硬盘寻道的声音还是清晰可闻。

操控（3.8分）：虽然算不上革命性设计，m:robe MR-500i的触摸屏还是让人耳目一新。良好的触感，极高的命中率以及那种自由点击带来的心理优势让使用过的人都爱不释手，总体来说其操控设计是成功的。不过需要提醒选购这款播放器的用户，请注意保护液晶屏，它的硬度并不高，容易磨花。

功能（3.6分）：m:robe MR-500i除完整的播放功能外，还具备拍照和Remix两大特性。拍照属于娱乐性较强的项目，其成像效果类似拍照手机，在暗处拍摄时，相机镜头旁还有一个白灯亮起作为辅助灯光，照片质量虽然不一定高，但可以看作具有娱乐性质的素材收集方式。Remix功能则具有相当的超前性和可玩性，它能够将播放器微硬盘里的图片整合成连续的帧伴随音乐一起播放，有时候甚至让人感觉是在播放MTV。Remix对图片的整合可以是自动的，也可以套用预设的模板，在软件的配合下也支持用户自己选择。m:robe MR-500i的菜单比较分散，可能是奥林巴斯更强调其他有趣功能的缘故。



拍摄功能是播放器的一大特点

2MB读取速率	1 399kB/sec
2MB写入速率	1 399kB/sec
64MB读取速率	1 092kB/sec
64MB写入速率	1 092kB/sec

附件（2.9分）：m:robe MR-500i附件不全，特别是软件部分，让我们无法DIY自己的Remix，包装内附赠了一个质感出色的保护套，总算为它挽回一些分数上的损失。

价格：20GB/2900元 60GB/3900元　**咨询电话**：800-810-2399

短暂的美丽，新时代的奠基者——苹果 iPod5（老版）

总得分（18.5分）

外观（4分）：登录苹果网站，可能你已经看不到这款播放器的资料，因为它已经被新版本的iPod5取代，它的意义可能在于承上启下，虽然美丽，却是短暂（下文我们依然称其为iPod5）。这款iPod5容量为60GB，由于使用硬盘的缘故播放器厚度达到2cm，看上去有点臃肿，机身正面2英寸液晶屏下方是点击式触摸转盘，整体风格依然保持“白色面板+金属背板”的传统，这里就不再多说了。

音质（3.9分）：高频明亮，延伸较好，能够较好地表现出乐器的泛音。中频人声贴得较近，具有不错的密度，富有感情表现力，《渡口》中蔡琴略带沧桑的嗓音和王菲在《影子》中的空灵忧郁均表现得有板有眼。《渡口》一曲开头的鼓点反映出iPod低频下潜略有不足，但是量感合适，弹性不错，表现干净利落。声场虽然不属于非常开阔的类型，但是出色的定位效果在回放《加州旅店》时能够准确地还原出乐器与人声各自所在的位置。在My Disc的测试中，能够非常好地回放第39号音轨，即使是第40号音轨也一样能够比较完整地回放，只是个别片断出现了轻微的散乱，这个成绩直逼我们的参考平台，解析力相当令人满意。在完全静默的第41号音轨中，iPod的本底噪声几乎不可察觉。

操控（4.5分）：iPod5采用点击式触摸转盘，5个按键加上来自两个方向的触敏式表面，相当于拥有7个有效按键，对于功能相对简单的iPod来说，完全足够了。

2MB读取速率	12 663kB/sec
2MB写入速率	7 407kB/sec
64MB读取速率	14 199kB/sec
64MB写入速率	12 015kB/sec

功能（3分）：不可否认，iPod5的功能是相对单一的，除了图片浏览外，就是一些小游戏、日历等功能，这里特别提到新版iPod，新增了视频浏览功能，值得期待。iPod5的功能菜单延续该系列的传统方式，简单直观，易于上手。iPod并非一个独立的硬件产品，iTunes就像它的动力源泉一样如影相随。

附件（3.1分）：iPod5的附件是完整的。说句题外话，iPod系列周边产品无数，甚至都有衣服卖。但却没有在包装中提供额外的附件。

价格：20GB/2900元、60GB/3900元　**咨询电话**：800-810-2399

新科榜眼，苹果“纳”妹——苹果 iPod nano



2MB读取速率	4 881kB/sec
2MB写入速率	10 650kB/sec
64MB读取速率	4 396kB/sec
64MB写入速率	10 923kB/sec

相对iPod nano，iPod5身材颇为“壮观”

和圆珠笔的身材对比

总得分（18.2分）

外观（4.1分）：iPod nano第一次将大容量MP3播放器的厚度降低到7mm。送测版本为黑色，有别于我们21期评测的白色，看上去更酷一些，不过划痕现象依然严重，吹毛求疵的用户看来需要掏钱购买外套保护一下。

音质（3.5分）：nano的高频明亮，延伸较好，能表现出乐器的泛音，但同时也有轻微毛刺感，齿音较多，一定程度上对耐听度造成影响。中频较亮，但是密度一般，有点偏软的感觉。下潜到位，量感足，但是较松散，且速度略慢。总体来说3个频段相比iPod系列其他产品均有一定差距，但是考虑到nano的体积，这样的表现应该可以接受。声场的横向表现较好，纵深较浅，定位比较准确，但是层次感较差。解析力方面nano的表现出人意料，可以完整地播放第39号音轨，第40号音轨虽然略显散乱，但是却没有断断续续的现象。噪声抑制方面的表现也算不错，没有明显的噪声。以nano的体积而言如此成绩可以说是相当不错了。

操控（4.5分）/功能（3分）：iPod nano的操控与功能和iPod5完全一样，因此不再赘述。

附件（3.1分）：送测产品附件齐全，由于播放器体积较小，包装的体积也缩减许多。

价格：2GB/1900元 4GB/2400元　**咨询电话**：800-810-2399

国产先锋，惊人一鸣——爱国者 半岛铁盒P880



2MB读取速率	14 131kB/sec
2MB写入速率	11 366kB/sec
64MB读取速率	14 199kB/sec
64MB写入速率	13 107kB/sec

总得分（18.8分）

外观（3.6分）：半岛铁盒P880被定位在移动存储和MP3播放器之间，机身采用铝合金、塑料以及玻璃等多种材质，从各个细节观察其制作水平还是较高的，特别是机身背部的金属材质磨砂工艺，手感相当好。播放器的外观设计风格偏稳重，黑色基调加上银白点缀，各元素的排列多采用对称和平行的组织方式。P880的液晶屏尺寸较大，为2.2英寸。覆盖机身正面的玻璃材质镜面质地较硬，不易划花。

音质（4.1分）：P880拥有明亮清澈的高频，延伸也不错，细节丰富，一曲欧翠峰的《西班牙斗牛士》，小号嘹亮高亢，光可鉴人。中频密度不错，人声表现干脆利落，偏向硬朗的风格，出色的解析力使听者可以感觉到歌手演唱时的气息。下潜较深，量感充足，鼓点结实有力。P880的声场以及定位表现与J70非常相似，区别只是声场略微窄了一点，但是一样拥有出色的定位和丰富的层次表现。My Disc的第39号音轨可以通过P880完整地回放，进入第40号音轨开始有点散乱，并且偶有断续。P880在播放第41号音轨时无法察觉明显的噪声，遗憾的是在切换曲目时可以听到轻微的硬盘寻道噪声。整体来看P880的音质表现相当出色，如果能够增强感染力，将会是一款非常不错的产品。


产品附带的精美底座，工艺精湛

操控（3.5分）：P880按键多达13个，分布在机身正面以及两个侧面，使用需要一个熟悉过程。正面的4向按键非常醒目，中间的彩灯虽然手感上能够按下去，实际上没有任何作用，按键的功能分配还算合理，除电源/播放键外没有什么整合多种功能的按键。

功能（3.6分）：播放器的功能丰富，除文本阅读外基本囊括了主流功能，和iPod一样，P880音乐上传必须通过附带的软件来完成，直接拷贝是无法使用的。播放器功能菜单结构简单，本地化工作做得很好，上手容易。对于使用SD卡的用户来说，P880是一个很好的数码伴侣，播放器另一个用处颇大的功能是USB-OTG，它支持数码相机直接上传图片到播放器内（部分相机需要更改USB连接设置为“PTP”模式）。

附件（4分）：产品包装精美，附件非常丰富，除标准配件外还有做工精湛的底座、皮套，甚至还附赠了额外的屏蔽磁环，如此认真的态度在国内厂商中还是很少见的。

价格：20GB/3499元　**咨询电话**：800-810-7666

奖项评选



三星 Yeep YH-J70

J70是本次横向评测中得分最高的产品，凭借全面优异的表现获得了我们的一致认可。尤其音质测试中宽阔大气的声场和细节表现力给我们留下了深刻的印象，而且3000元出头的价格在同类产品中也相对合理。



索尼 HD-5

索尼HD-5以远超同类产品的音质表现获得本次横向评测中大容量MP3播放器组的最佳音质奖。虽然它的解析力不是最好的，但是索尼特有的温润致密的音色，以及华丽的高频，可以说HD-5的音色带有一种令人着迷的气质，总是能够深深地打动听众。



爱国者 半岛铁盒P880

P880在横评中的表现着实令人称道，无论功能还是音质，P880与三星Yeep YH-J70一样具有相当出色的表现，甚至在制造工艺方面也达到了更高的水准。权衡再三，我们决定同时授予这两款产品编辑选择奖。



苹果 iPod nano

毫无疑问，苹果的iPod nano的工业设计是非常成功的——超酷的外观设计，小巧轻薄的机身，方便的操控，以及软硬件的完美结合……对于用户来说，优秀的工业设计不仅可以带来良好的应用感受，同时也是美的体验，相信这也是苹果迷越来越多的原因之一吧。

MP3播放器产品的横向评测到此就告一段落了。从市场以及本次横评送测产品来看，MP3播放器主要有闪存式、硬盘式（笔记本硬盘）、微硬盘式3种，闪存在体积和质量上有一定优势，而硬盘的优势主要体现在容量和速度上，但是它的体积和质量较大，不为大多数用户接受，微硬盘则介于两者之间，能够取得较好的平衡。

在我们进行的传输速率测试中，上述特点体现得相当明显，类似iPod这样的硬盘结构播放器在传输速率上相当快，特别是大文件的传输，优势较大，当然，对于MP3文件传输而言，2MB成绩更具代表性。闪存式结构缺点主要在于单位容量价格较高，速度测试中并不逊色于微硬盘式，这在iPod nano这款产品中体现得非常明显，其速度甚至和硬盘结构的播放器相差无几，可见在未来的一段时间内，要是微硬盘不继续提升单位容量性价比，闪存式MP3播放器很有可能迎头赶上。

因为本次横评在音质方面采用了比较严格的评测方式，所以类似My Disc这样的测试CD甚至让许多入门级Hi-Fi系统都无法获得良好的回放效果；又由于我们的参考平台使用了专业级别的音频子系统（**特别感谢创新公司为我们提供Emulator X Studio数字采样系统**），另外ER4P又是一款以善于暴露前端器材缺陷而著名的耳塞，再加上MP3播放器有文件压缩格式以及体积、成本等多方面的限制，所以大部分产品的音质得分看上去比较低。我们认为如果不是对音质有特别的要求，音质得分在3分以上的产品都是可以接受的。另外由于种种原因，MP3播放器的随机耳塞普遍音质不佳，所以为自己的MP3播放器匹配一款素质较好的耳塞也是很重要的。

综观2005年的MP3播放器市场，在经历年初的热潮之后，大部分厂家下半年的产品更新速度明显放缓，大量的中高端产品降价，进一步压缩了廉价产品的生存空间。竞争的白热化导致山寨厂和抱着“捞一票”念头进入市场的厂家无法获得预期的赢利。在通过市场自身的调整之后，我们期待2006年的MP3播放器市场走向规范化。

数码相机 佳能 PowerShot A610

结论
非常值得购买的入门机型
取景方便的旋转LCD，拍摄功能极为丰富和实用
测光准确，对焦速度快，画质出色
装备4节AA电池的机身较笨重，外观设计缺乏新意

■晶合实验室 数码土豆

从2002～2003年大红大紫的A60/70/80到2004年热卖的A75/85/95，再到2005年小巧的A510/520，佳能的PowerShot A系列数码相机一直以其丰富的手动曝光功能和良好的画质，成为入门级DC市场中广受欢迎的产品。从200万像素的A60到500万像素的A95，A系列的像素不断增长，外形却一直没有大的突破。在2005年初佳能推出采用2节AA电池的缩小版A510/520之后，人们本以为这一设计会被延续下去，而A610/620的出现，却显示出佳能将A系列在功能上推向半专业化的倾向。我们这次收到的样机是500万像素的A610（A620为710万像素）。

尽管A610的编号与A510更像是一个系列，但从产品定位、规格和功能上来说，A95才算是A610的前身。在外形方面，由于回归4节AA电池的设计，佳能A610仍保持了A系列的传统风格，模式转盘、变焦拨杆、光学取景器、闪光灯等设计均与此前的A系列机型相同，其外形尺寸相对于A95略有增加，机身前面板为金属材质，背部与侧面仍然为塑料材质，尽管机身模具精细度和做工比之前的A75/85等有较大改善，但塑料感仍比较重（特别是底部）。A610的液晶屏由A95的1.8英寸增大到2.0英寸（但像素由11.8万减小到11.5万），且采用270度可旋转设计，大大方便了用户的取景。





菜单中可看到闪光灯曝光补偿、自定义自拍时间/张数、自由移动的自动对焦框等功能

规格对比表

机型：	PowerShot A95	PowerShot A610
有效像素：	500万	500万
CCD尺寸：	1/1.8英寸	1/1.8英寸
ISO：	Auto/50/100/200/400	Auto/50/100/200/400
焦距：	38～114mm（3倍光学变焦）	35～140mm（4倍光学变焦）
自动对焦方式：	AiAF TTL 9点	AiAF TTL 9点
最小微距：	5cm	1cm
白平衡：	6种+自定义	8种+自定义
最大光圈（广角～长焦）：	F2.8～4.9	F2.8～4.1
快门速度：	15～1/2000秒	15～1/2000秒
有声视频：	640×480@10fps最长30秒	640×480@30fps
存储卡：	CF（TypeI）	SD/MMC
液晶屏：	1.8英寸可旋转	2.0英寸可旋转
传输接口：	USB 1.1	USB 2.0
电池：	4节AA	4节AA
重量（不含电池）：	235g	235g
尺寸：	101mm×65mm×35mm	105mm×66mm×49mm

PowerShot A610
附件：16MB SD卡、驱动及软件光盘、说明书、USB数据线
价格：2580元
咨询电话：95177178

由于机身背面左侧液晶屏增大，它的操作按键全部集中到背面右侧，在沿用4方向键+中心功能键设计的基础上，也对部分键位赋予了多重功能。虽然键位变化较大，但A610的菜单仍是佳能的传统风格，对熟悉佳能A系列的用户来说，10分钟之内完全能玩转A610的操作，而一般用户借助说明书也比较容易上手。

从上面两款产品的规格对比表来看，A610显然不仅仅只是一个4×光学变焦的A95后继版（A620是700万像素版本）。除了光学变焦由3×



可打开并以270度旋转的LCD对取景帮助很大



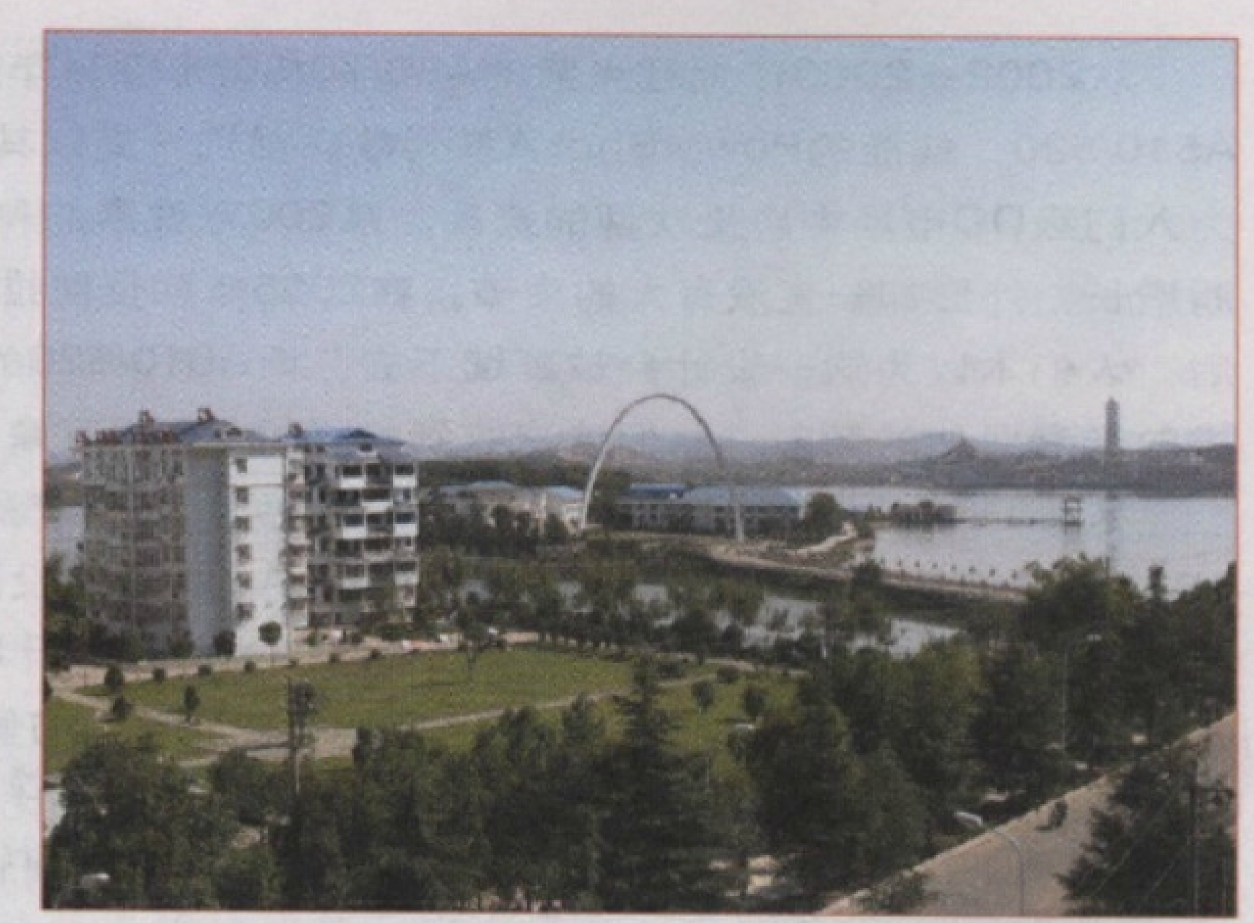
机身背面布局有较大变化

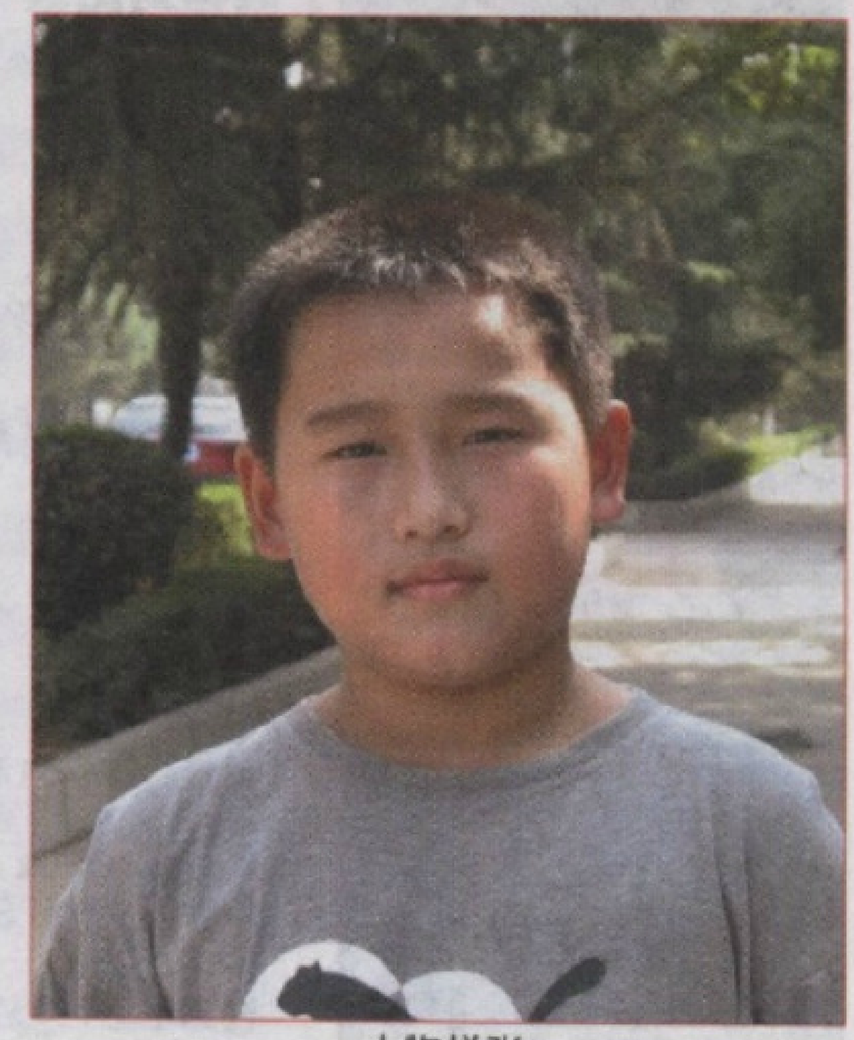


升级为4×外，A610的镜头在长焦端的光圈也增大到F4.1，这对大变焦下的防抖非常有利；而其广角端的最小微距达到1cm，微距拍摄能力可谓是A系列诞生以来最强的。640×480下30fps的视频拍摄（最大1GB容量）、高速SD卡支持、高速USB 2.0接口等对于A610来说也是非常重要且实用的改进。除A系列传统的Auto/P（程序自动）/AV（光圈优先）/TV（快门优先）/M（全手动）+场景模式（12种）曝光控制外，在实际使用过程中，我们还能发现一些辅助拍摄功能或细节改进，比如闪光灯曝光补偿、闪光灯同步方式选择、自定义自拍时间/张数、手动对焦点放大、九宫格拍摄辅助线、新增"我的色彩"模式等；而可自由移动的自动对焦框的加入，更是大大增强了A610的拍摄能力。对于一个初级数码摄影爱好者而言，A610基本上已能提供其需要的所有拍摄功能；当然，如能加入标准的带热靴闪光灯接口就更完善了。从某种意义上说，从A610开始，佳能A系列已由单纯的手动入门机型向半专业化前进了一大步，从而更像是佳能准专业级PowerShot G系列的缩小版（仅就功能而言，镜头品质方面的差距还是比较大）。


摄影灯下的手动白平衡，色彩还原自然

由于采用更快的DIGIC II 处理器，A610的自动对焦速度相对于A95有明显提高，但镜头变焦时的电机噪声较大。A610在广角端有一定的桶形失真，且紫边较为明显，而长焦端则没有明显畸变。在对ISO 12233标准分辨率板的拍摄测试中，A610的水平分辨率约14.5，垂直分辨率则约为15，表现相当不错。这种分辨率表现也很明显地体现在拍摄样张中，A610的画面表现一改过去佳能A系列"软软"的风格，景物显得非常锐利，而近距离拍摄时人物的毛发也分辨得很清楚。由于采用1/1.8英寸的较大面积CCD，加上佳能成熟的图像算法及较高的分辨率表现，A610在ISO 50下的整体画面显得非常干净和细腻，色彩也保持其一贯的偏鲜艳风格；ISO 100下的噪点控制得也不错，但ISO 200及以上的噪点就比较明显了，一般情况下我们不建议使用。


画面很锐利，色彩准确，但从细节上看略有些锐化过度


人物样张

A610恢复了之前A系列机型4节AA电池的设计，在重量和体积"回归"的同时，电池续航能力也毫不含糊。我们测试中采用某国产品牌的2300mAh镍氢充电电池，至少能拍摄400张以上的照片（部分开闪光灯）。

总的来说，A610在继承了A95丰富功能与良好画质的同时，加大了光学变焦范围和长焦光圈，还增加了不少非常实用的拍摄功能，并有许多细节上的改进。对于青睐手动功能的初、中级用户来说，这是一款非常值得考虑的入门或便携机型。随着摄影水平的提高，相信你还能利用它丰富的拍摄功能发掘出更多乐趣。此外，作为一款上市不久的产品，A610的价位还是比较合理的，拥有较高的性价比。P



微距拍摄水平相当惊人

雪泥鸿爪

8款邮件客户端横评

■策划 本刊编辑部
执笔 Mu 狂暴鸭

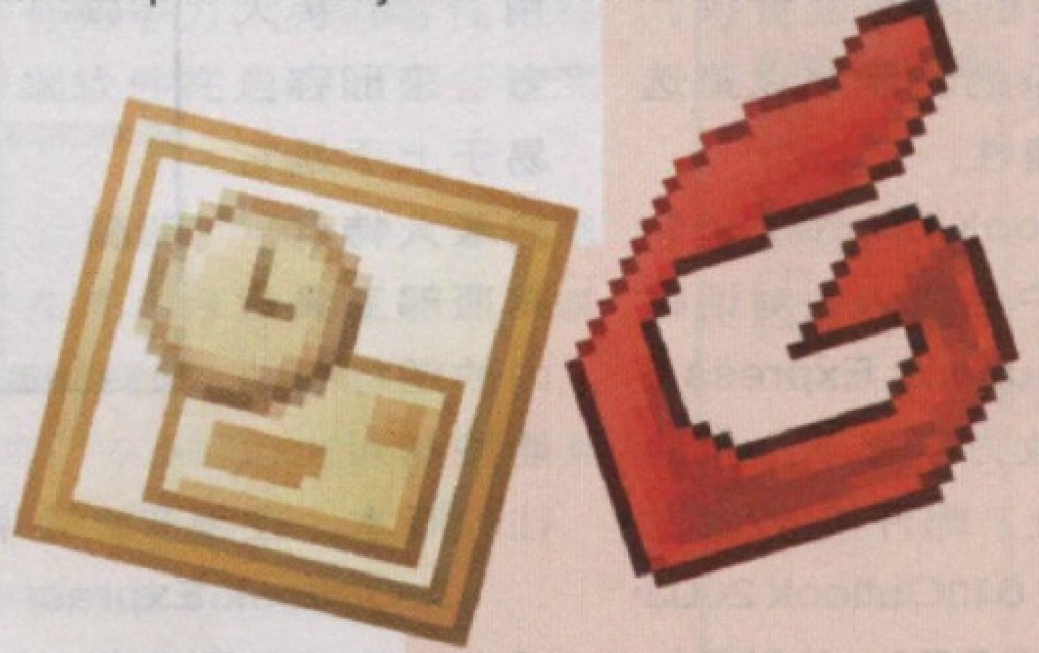
33年前，当雷·汤姆林森（Ray Tomlinson）第一次使用@符号发出世界上第一封电子邮件时，恐怕并没有想到现在“连乞丐都拥有自己的电子邮件地址”，当然更不会想到会有“垃圾邮件”这个词语出现。目前来看，那些垃圾邮件造成的损失数据都离我们很遥远，但是垃圾邮件本身却早已发挥了其让人厌恶的功能，以《大众软件》编辑部为例，由于邮件地址公开，实际上垃圾邮件比正常邮件还要多，接受垃圾邮件浪费了大量网络带宽，你还不能不忍受——你在收下邮件之前并不知道它是否是垃圾邮件。

专题导读



如果你是大众软件的编辑，或者不是，但对垃圾邮件感到忍无可忍了，你需要一款优秀的反垃圾邮件客户端。本次挑选的软件包括：

Outlook Express 6
OutLook 2003
Foxmail V5.0.800.0简体中文正式版 http://www.skycn.com/soft/3761.html
IncrediMail Xe Build 1524汉化版 http://nj.onlinedown.net/soft/22597.htm
DreamMail V3.0.0.5中英文正式版 http://www.skycn.com/soft/6081.html
KooMail V2.62简体中文正式版 http://www.skycn.com/soft/19583.html
Mozilla Thunderbird 1.0.6简体中文版 http://nj.onlinedown.net/soft/3134.htm
The Bat! Professional V3.61.14 Beta http://www.skycn.com/soft/296.html

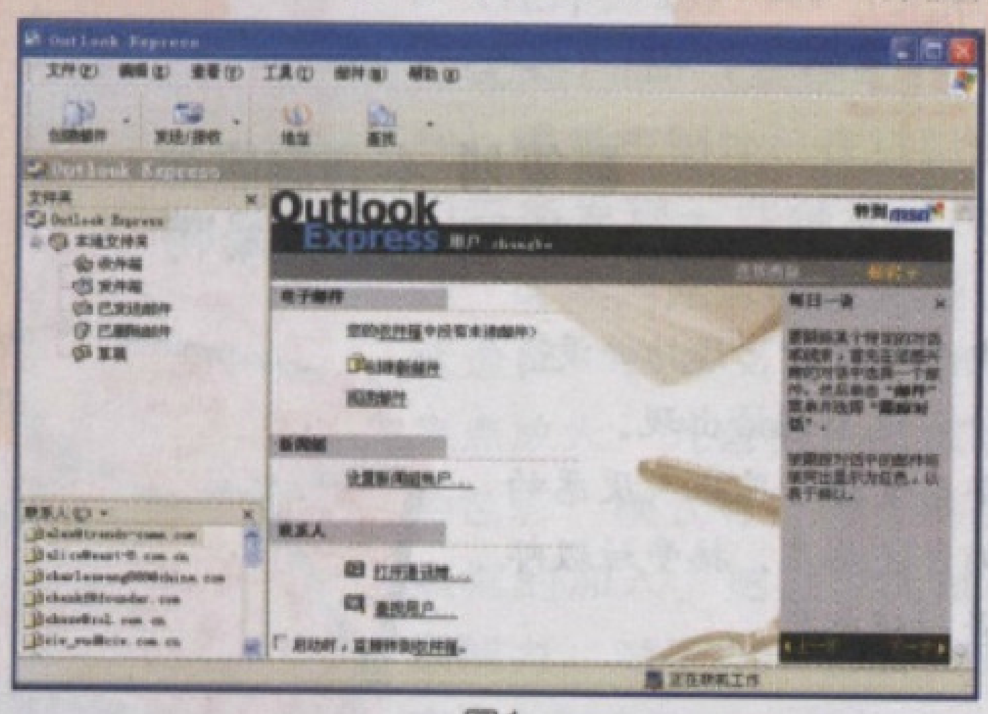


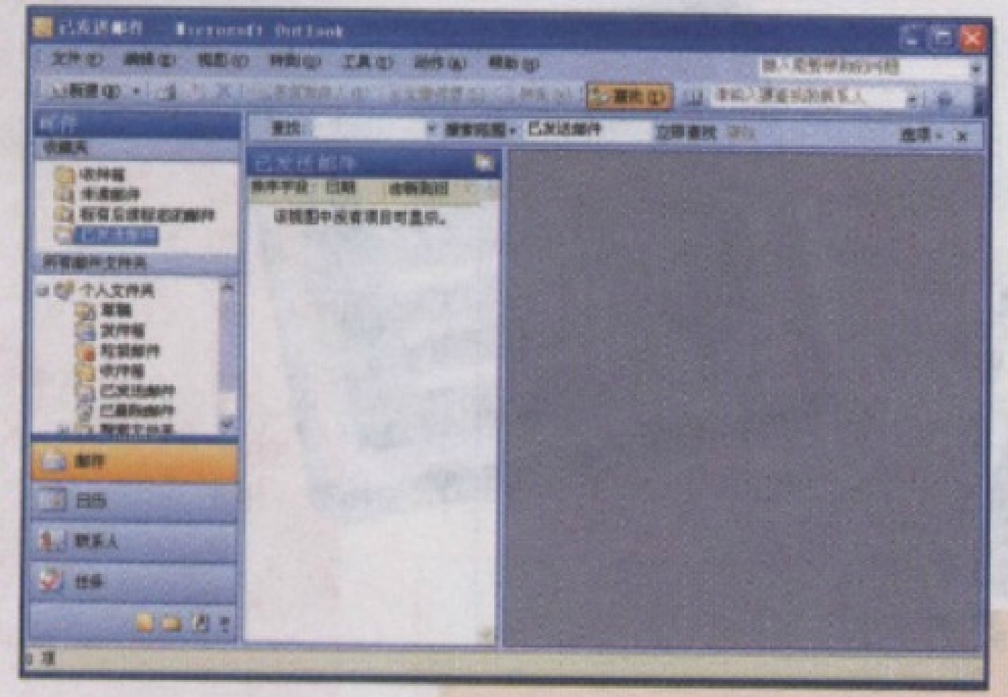
一、界面与帐户设置（满分5分，权重：0.2）

软件的成功之处不仅在于它拥有无与伦比的实用功能，作为人机交换的窗口，软件的操作界面始终是我们横向评测中要重点考察的一部分。此次在邮件客户端横向评测专题中出现的7款软件，在操作界面上有着很相似的共同之处，均采用了Windows资源管理器操作风格，都较具亲和力，使用操作上简单明了。

1.Outlook Express 6与Outlook 2003

（1）界面： Outlook Express 6（图1）与Outlook 2003（图2）均是微软出品的邮件客户端软件，在使用操作上秉承了微软软件人性化的设计理念。根据一步步的说明指引，即可完成邮箱细节、收/发邮件等一系列用户所需要进行的设置。既然是自家产品，必然和Windows操作系统密不可分，兼容性和整体的统一性上无可挑剔。Outlook Express 6是WinXP“附加”的功能之一，操作界面简单易懂，色彩与Windows风格统一，并可根据主题进行相应变化。功能上相对于其它同类软件有所删减，但由于Windows操作系统有着庞大的用户群，一般家庭用户也将Outlook Express作为收发邮件的首选。Outlook 2003则不相同，它隶属于经典的Microsoft Office 2003办公软件，是其提供众多功能的一部分，也是一款面向企业级用户的产品。界面风格虽不如Outlook Express简单明了，但支持“自定义当前视图”让用户拥有一定的界面设置权。Outlook Express 6提供了强大、繁杂的功能与设置选项，在一定程度上限制用户操作的便捷性。


图1


图2

（2）帐户设置： 在初次启动Outlook Express 6和Outlook 2003时，软件会提示你将用户名输入在对话框中，此时所填写的名字是用户在利用Outlook Express 6与Outlook 2003发送电子邮件时，接收方所显示出来的名字。然后根据提示，将电子邮件地址、邮件接收/发送服务器填入相应位置。Outlook Express 6和Outlook 2003均支持3种类型的邮件服务器，分别是POP3、IMAP与HTTP。比较遗憾的是，在设置邮件服务器地址时，需要用户自己进行填写正确地址，而不是软件连接到相应的服务器进行自动检测。不过较为知名的电子邮件运营商都会在页面提供邮件客户端的设置教程，稍为留心便可找到，例如新浪免费邮箱的接收邮件服务器为pop3.sina.com.cn，发送邮件服务器为stmp.sina.com.cn。设置错误则不能收取服务器上所保存的电子邮件。在最后系统会提示用户输入帐户名称与密码，邮箱密码可选择一次性输入，由软件自动记录；或不填，选择在收取信件时填写，会增加电子邮件与邮箱的安全程度。

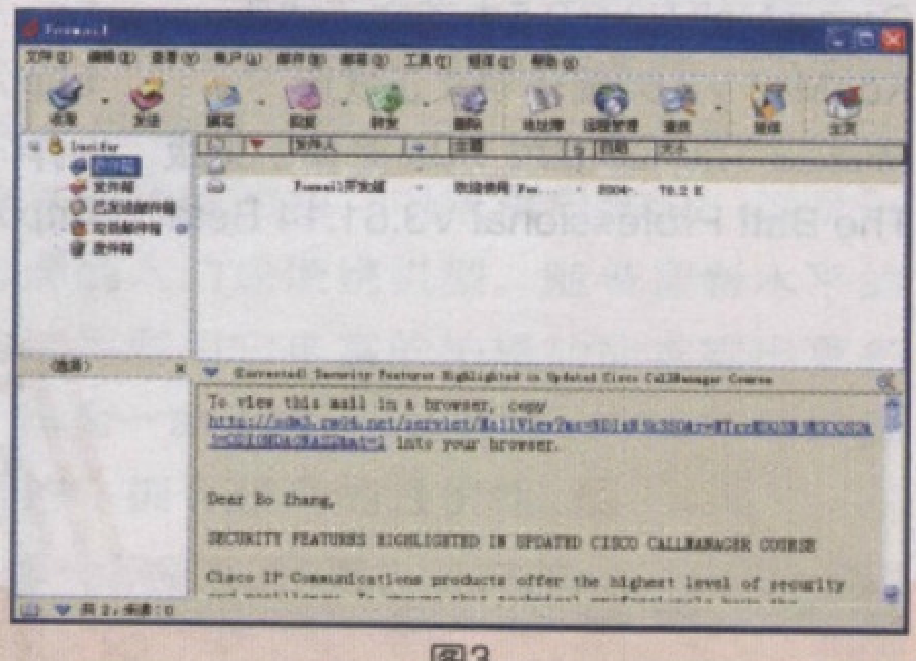
Outlook Express 6与Outlook 2003所收取的电子邮件仅能通过启动软件的方式查看，文件存储的目录无法通过工具设置进行修改，不过可通过“另存为”等方式，将信件保存为.eml格式的文件。导入/导出功能可将联系人、电子邮件等导入或导出到其它同类型软件中。Outlook 2003所能兼容的文件格式与邮件客户端软件，对比起Outlook Express 6仅能支持自家产品来说，显得更全面一些。在默认情况下，收取服务器上的电子邮件，Outlook Express 6与Outlook 2003会完全下载到用户电脑中，而不会在服务器上保留备份，如果不在乎电子邮件所占的邮箱空间，或者需要在服务器上留有备份，则需在“工具”选项中，选择“帐户”，在所需要设置的邮件帐户的高级选项中，找到“在服务器上保留邮件备份”，并在此打勾。

Outlook Express 6得分：3，**简评：**传统的界面设置，简单明了的布局。

Outlook 2003得分：3.5，**简评：**美观实用的效果，只是诸多功能按钮稍有凌乱之感，可将Outlook Express中的数据导入。

2.Foxmail

Foxmail（图3）在操作界面上只能用“简单大方”来形容，易于上手是它的最大特点，其顶部工具栏内的图标与功能按钮对比以往的版本，在细节之处增加了一定美化效果。


图3

与Outlook Express 6相比，设置过程相差不多，不过直接将“是否在邮件服务器上保留电子邮件备份”的选项增加到设置向导中，避免了如Outlook Express 6如

果没有在选项中进行设置，而将所有的信件下载到本地磁盘中这类情况的发生。Foxmail全面兼容Outlook Express内的文件与邮箱帐户，可将.eml、.msg格式或.txt文本文档进行导入或导出操作。远程管理功能可在本地对服务器上的个人邮箱进行电子邮件的保存、删除等需要进入主邮箱页面才可进行的工作，进一步方便了用户。

Foxmail得分：3.5 ，**简评：**界面较为简洁

3.The Bat! Pro

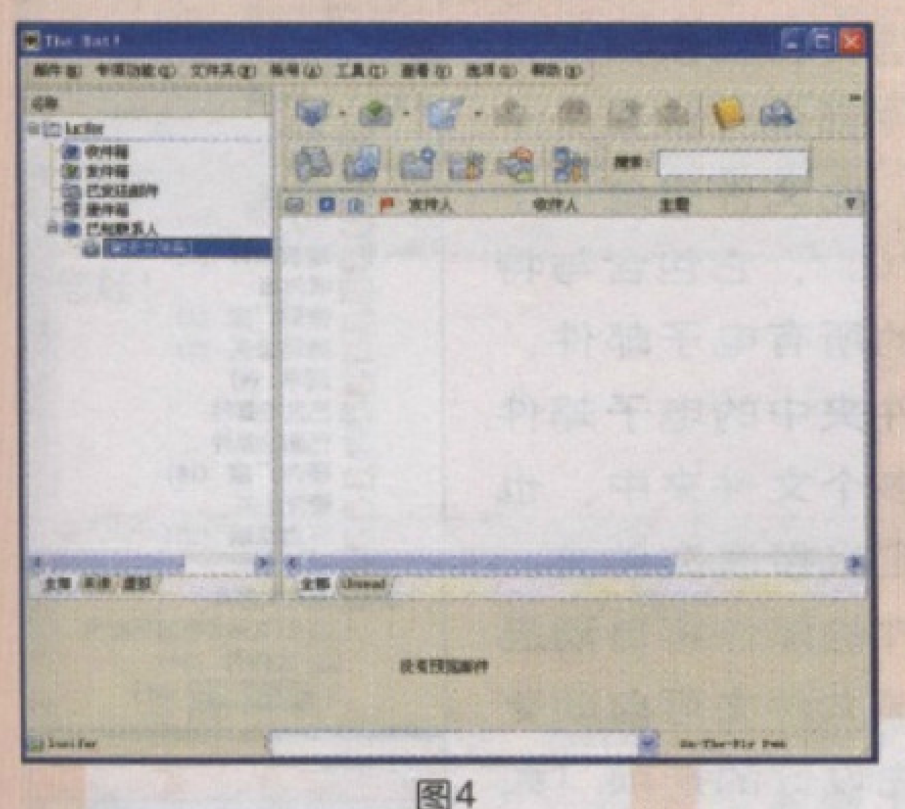


图4

初次使用时The Bat! Pro（图4）并没有立即出现让用户填写名字与邮箱帐号的对话框，取而代之的则是选择何种方式对软件进行加密，以保护个人信息的安全性。在随后的设置步骤上与其它软件并没有太大的区别，界面相对与"传统"经典板式，仅相对于自身功能增加稍有变化，在底部多出一块邮件预览栏，可直接查看邮件内容，色彩的运用比较"俗套"，毫无生气。

The Bat! Pro得分：3.5 ，**简评：**另类的界面布局

4.其他客户端

IncrediMail Xe（图5）、DreamMail（图6）、KooMail（图7）与Mozilla Thunderbird（图8）这几款邮箱客户端软件在操作界面上，与Outlook Express 6采用的方案大同小异，均是把美观易用摆在了首位，这里就不再赘述。初次使用时也都会有设置向导指导用户进行一些固定的设置。值得一提的是，IncrediMail Xe、DreamMail在设置向导中，均提供了自动连接电子邮件服务器，搜索并获取正确的服务器地址，较其它5款软件只提供了人工查找、手动输入的方式，在可靠性上要强很多。在电子邮件的导入/导出中，所有软件均可以将Outlook Express内所有的邮件（.eml）导入其中，部分软件（DreamMail、KooMail）还将Foxmail列在了可导入的列表之中，可见在市场占有率不高的情况下，厂商为自身软件更具有竞争力，将兼容性与移动性摆在了首位。所有邮件客户端软件在启动时都会检测自身是否是默认邮件程序。

IncrediMail Xe得分：4.5 ，**简评：**动画和声音效果将其装点成一个时尚的产品，可在建立帐户时自动查找服务器域名。

DreamMail得分：4 ，**简评：**可在建立帐户时自动查找服务器域名。

KooMail得分：3.5 ，**简评：**兼容Foxmail。

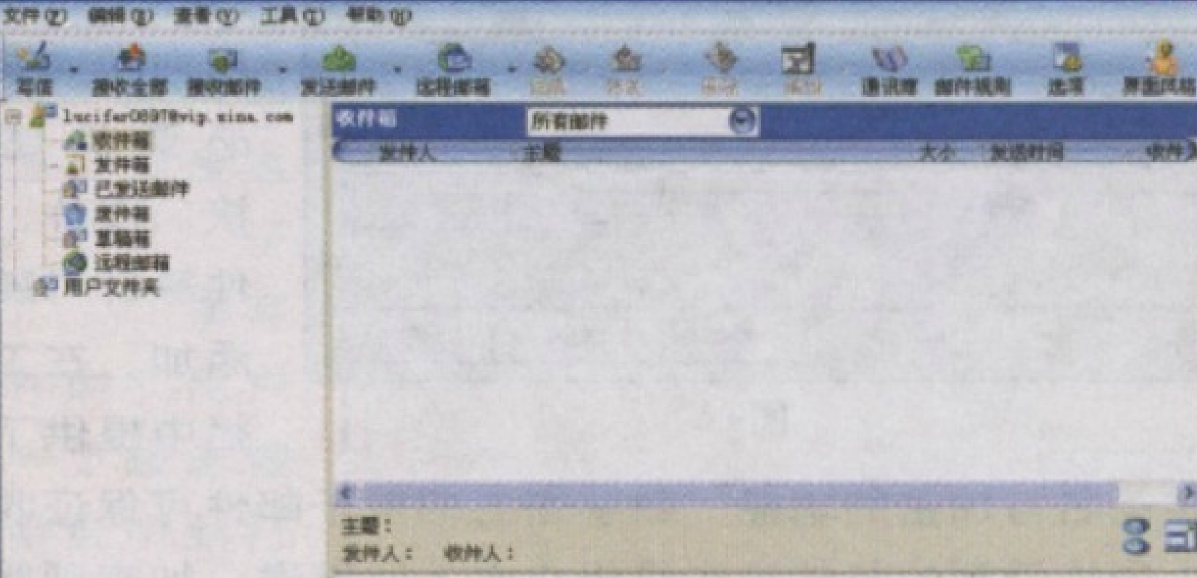
Mozilla Thunderbird得分：3 ，**简评：**中文汉化并不令人满意。



图5



图6



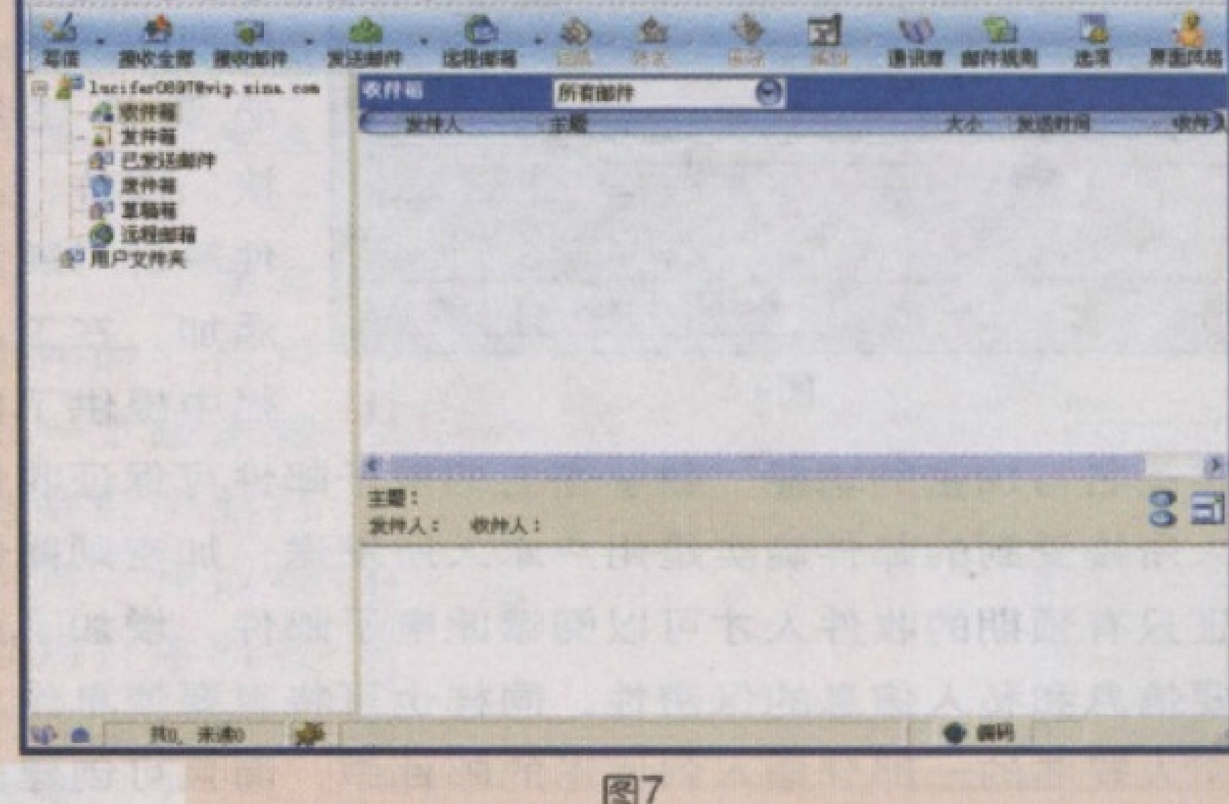


图7

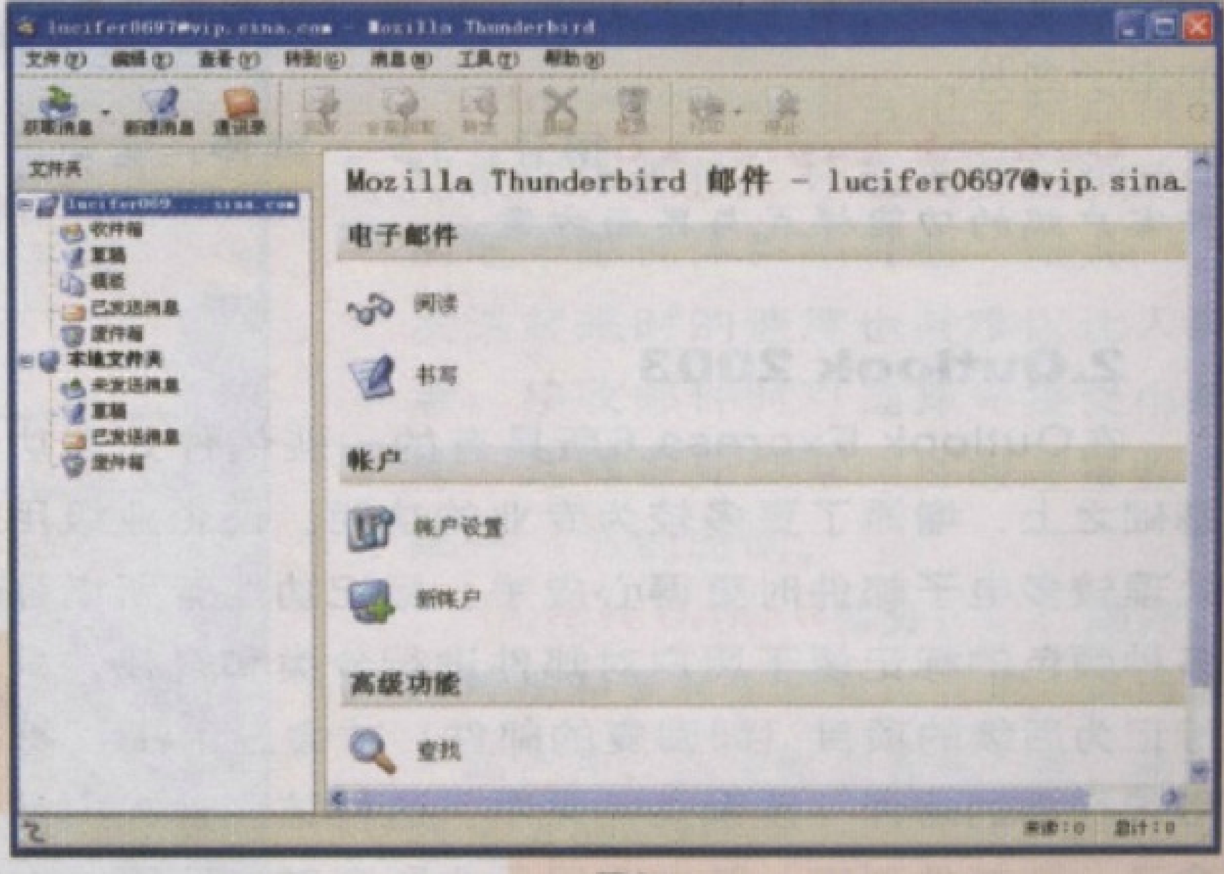


图8

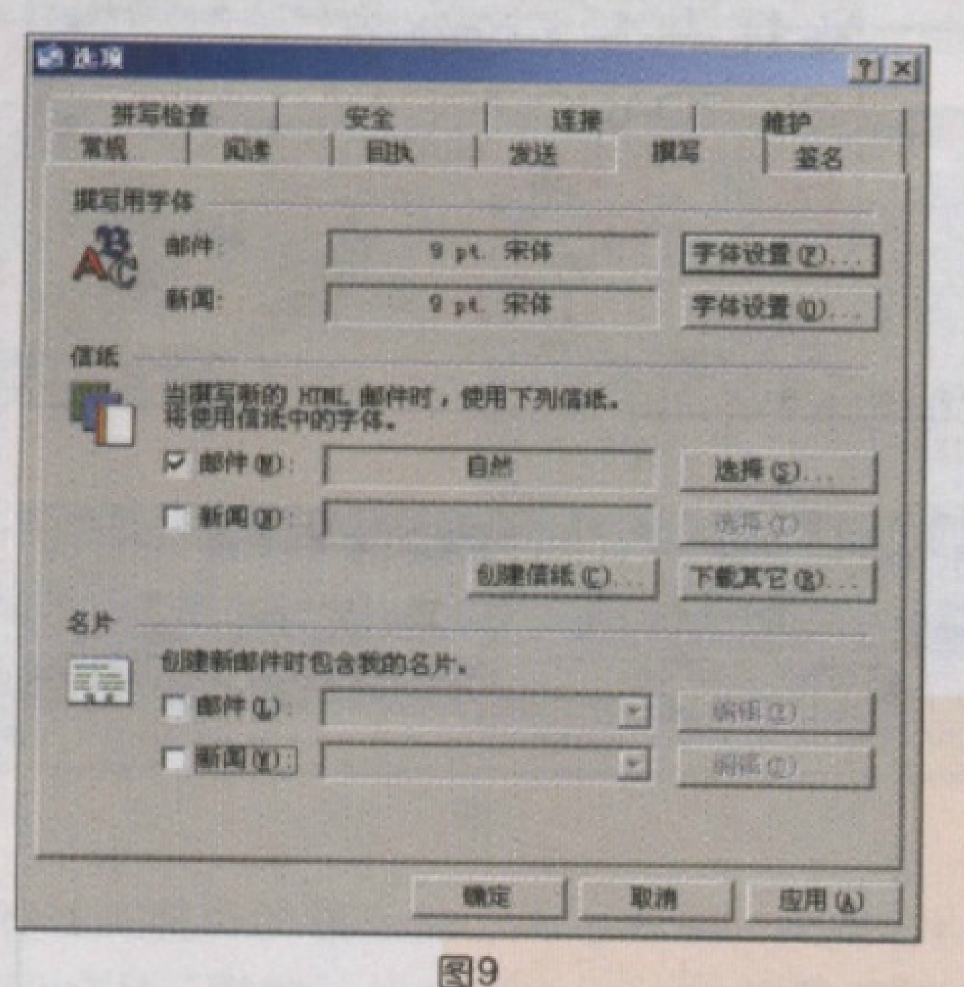
二、信件操作（满分5分，权重：0.4）

由于邮件客户端发展到了相对成熟的阶段，很多功能，如退出时清空废件箱、收到邮件后再定时删除服务器上的备份、每隔固定时间检查新邮件、预览固定时间自动标记已读、支持HTML格式等都成了必备功能，就不必多说。此外，虽然部分软件为英文版，但对中文支持皆无问题，用户可放心使用。

1.Outlook Express 6

在每次软件启动时，Outlook Express 6可以自动连接到邮件服务器，并将下载的电子邮件（或新闻组）保存在收件箱中，充分有效地利用联网时间，方便用户以后脱机浏览。并可只下载邮件标题以便脱机查看，然后标记希望阅读的邮件；这样下次连接邮件服务器时，Outlook Express 6就会下载这些邮件的文本。

在用户阅读时，可将邮件标记为"已读"或"未读"，但不能设定文件重要级别，这一点区别于Outlook 2003。在答复邮件时，即可将姓名与地址自动保存在通讯簿中。用户也可从其他程序中导入姓名与地址，或在通讯簿中直接键入，也可通过接收到的电子邮件添加。


图9

在撰写新邮件时，Outlook Express 6提供多种字体和多种效果进行内容的编写（图9），足以满足一般用户的需要，必要的超链接、图片、附件等都可随意添加。在工具栏中提供了数字签名与加密的功能，数字签名的电子邮件可保证收件人所接受到的邮件确实是用户本人所发送，加密则能保证只有预期的收件人才可以阅读此电子邮件，增加了重要信息和私人信息的保密性。同样也可将重要信息作为个人签名的一部分插入到发送的邮件中，而且可创建多种个性签名以用于不同的用途，且包括有更多详细信息的电子名片。

Outlook Express 6得分：3.5，**简评：**奠定了邮件客户端的功能样式与界面方案。

2.Outlook 2003

在Outlook Express 6所具有的一些信件处理功能基础之上，增添了更多较为专业的功能。使企业级用户处理较多电子邮件时更得心应手。标记功能有所增强，多种颜色的标记便于用户对邮件进行分类和查找。只有标记为后续的项目（即回复的邮件）才会显示在"标有后续标志的邮件"搜索文件夹中，这样该文件夹中就包含了一张邮件列表，其内容显示为所有对方回复给你的邮件。

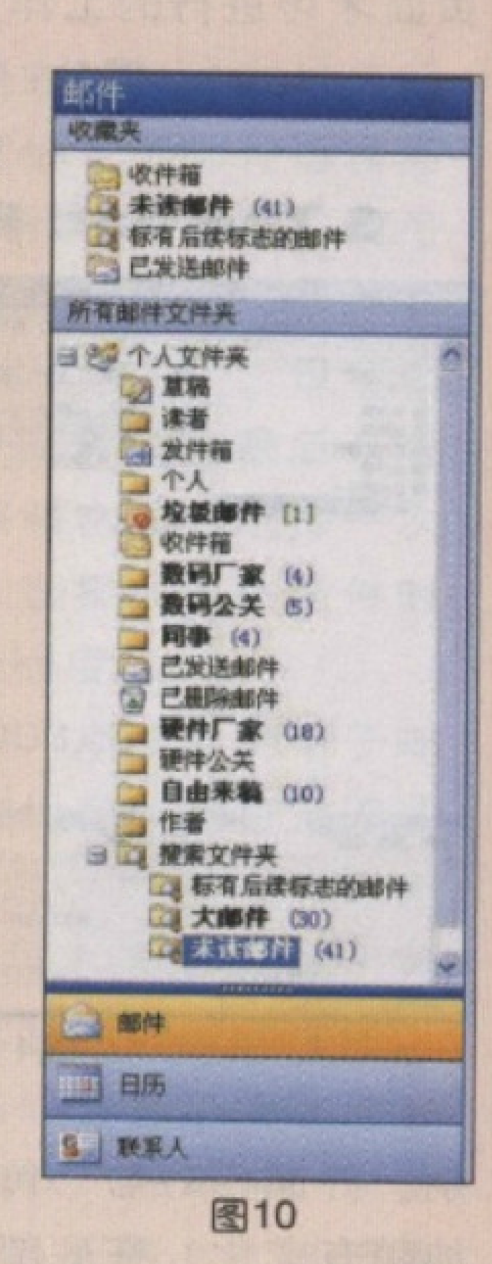


图10

搜索功能更可让用户在拥有较多信函的收件箱里，快速查找到自己所需要的重要信件。在搜索时，所匹配的电子邮件都会存放在一个单独的文件夹中，此文件夹是一个虚拟文件夹（图10），它包含与特定搜索条件匹配的所有电子邮件，所显示在这个文件夹中的电子邮件仍存储在一个或多个文件夹中。也可创建自己的自定义搜索文件夹，满足特定搜索条件的邮件将自动显示在文件夹内，该文件夹可自动更新。使用大量预先设计的选项（如发送到通讯组列表的邮件或发送给特定人员的邮件）可快速建立搜索文件夹。

HTML格式的邮件通常包括图片或声音。在打开或预览邮件时，有时这些图片或声音需要从网络服务器下载（称作"Web信号"）。垃圾邮件发送者通过接受这种信号验证电子邮件地址真实存在，于是经常会产生更多的垃圾邮件发送给用户。如果电子邮件未经用户同意就尝试连接到Internet上的网络服务器，Outlook 2003会阻止此次连接。

通过Outlook 2003中的信息权限管理（IRM）可创建带限制权限的邮件，这样就可防止由未取得授权的人转发、打印、复制或编辑邮件。发件人可单击"常用"工具栏上的"不要转发"来限制邮件的权限。带限制权限的电子邮件可有效避免将个人隐私或某些重要的信息被传播的危险。

可以看出，由于Outlook 2003是面向企业级用户的邮件客户端产品，在安全性和隐私性突显出其它软件无可匹敌的强大优势，依托于Office系列，在信件的撰写上所提供的功能也是花样繁多，丝毫不逊色于Word等专业文本编辑软件。但在易用性上相对有所欠缺，很多功能都需要用户自己去挖掘。

Outlook 2003得分：4.5，**简评：**功能无人能敌，只是易用性有所欠缺。

3.Foxmail

多种信纸模板为电子邮件增添了更多艳丽的色彩。对于所要发送的电子邮件，可通过使用数字标识（数字证书，即安全电子邮件证书），对邮件进行数字签名和加密，以确保电子邮件的真实性和保密性。并在撰写新邮

件时提供拼写检查，检测电子邮件地址是否有效，嵌入不同类型的附件文件，用户名片等一些基本的文本编辑功能。在邮件发送时具备优先级设定，短信提醒等较为人性化的设计，最特别的，可以添加个性化图标，这种个性化图标还可以作为身份的标示（图11）。

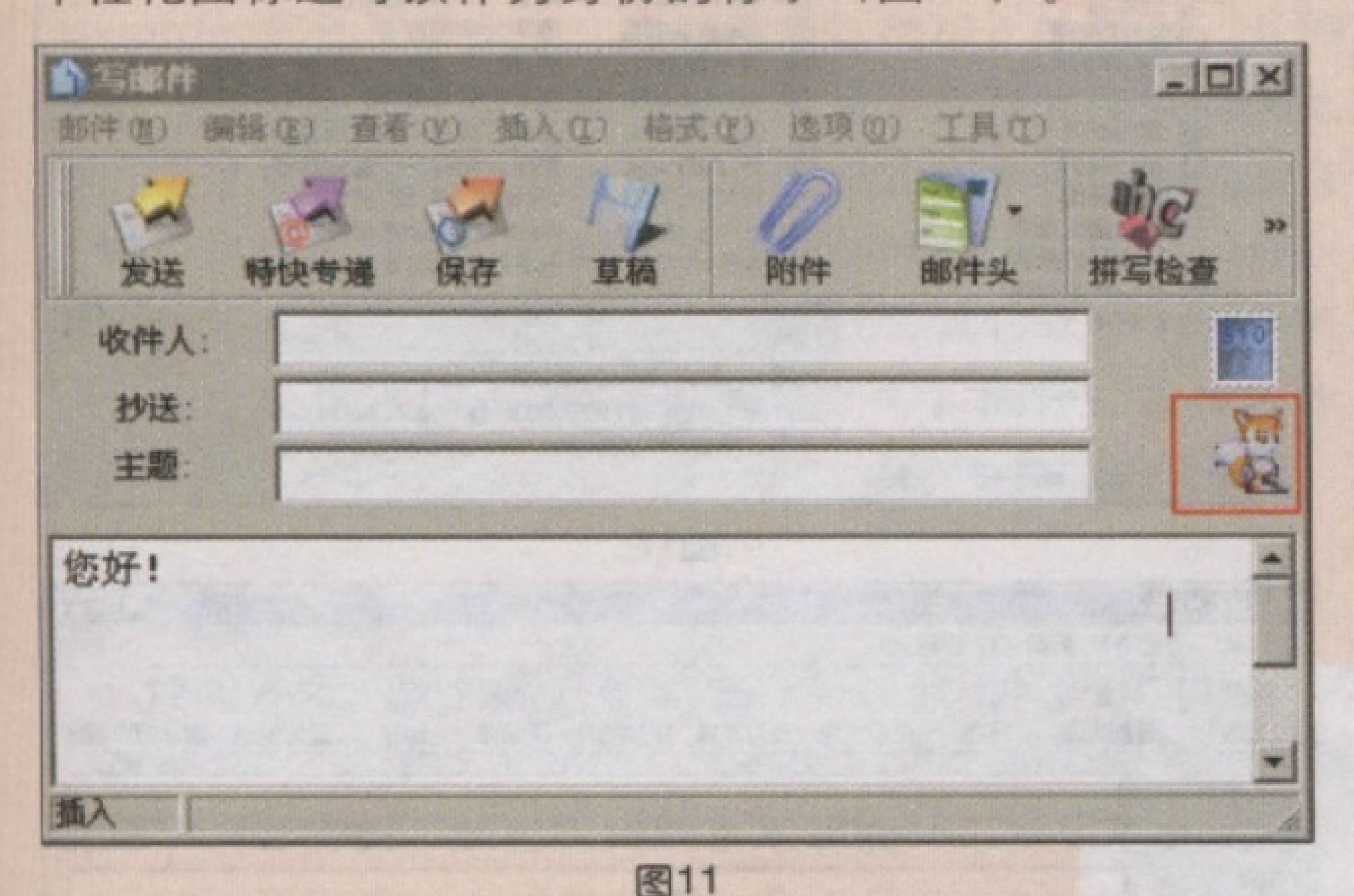


图11

通过工具栏内的“短信”这一选项，可在官方主页上注册一个帐号，即可在网络服务器上保存用户的地址簿。使用Foxmail地址簿的同步功能，可实现客户端与服务器端地址簿数据的同步，保持双方数据一致。联系地址保存在网络服务器上，用户随时随地都可通过网络获取最新的地址簿信息。

由于Hotmail电子邮件服务器是基于Web服务，利用普通的POP3协议则无法收取Hotmail信件，Foxmail增加了Foxmail-Hotmail Proxy服务器功能，它接收到用户发出的POP3指令后，会向Hotmail服务器发出HTTP方式的收信命令，最后再以POP3方式把信件返回给用户。由于采用了中转的方式进行，所以邮件的收取速度较慢，也会经常遇到“网络操作超时”的错误信息提示。对于这种情况，可在“选项”→“系统设置”→“连接菜单”中，把系统默认的180秒“网络超时”设置适当延长一些。

Foxmail得分：4.5 ，**简评：**吸取多家产品长处成长起来的产品，以用户需求为主，易用至上为理念。

4.IncrediMail

软件的设计者在动画与图标上很下工夫，力图将其打造成一个多彩的视觉盛宴（图12）。不过很意外的是主界面上竟然没有收发邮件的快捷按钮，看来其人性化还有所欠缺。

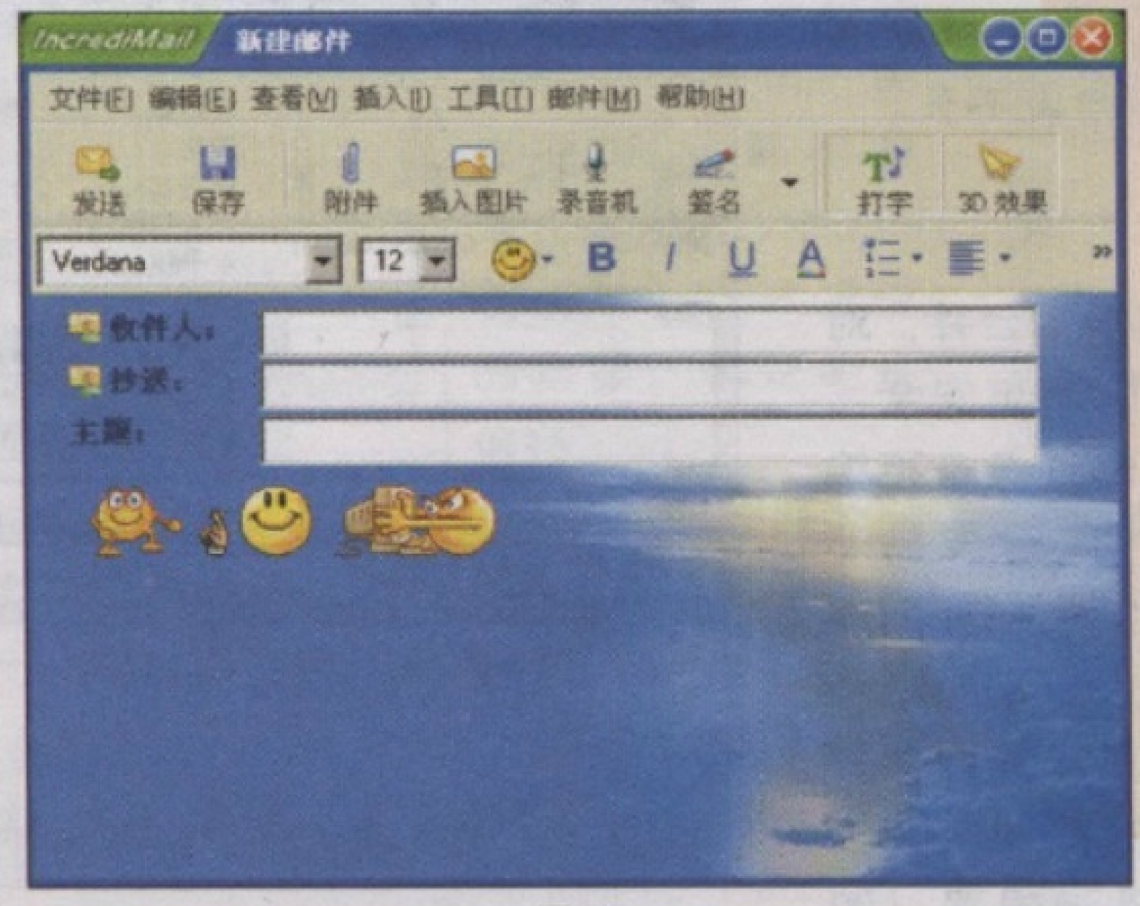


图12

软件的窗口打开方式类似于Mac系统，是用3D动态形式（图13）。在邮件优先级别设定中，仅有常规和高两种设定，且不能根据需要进行相关调整，功能上有所欠缺。

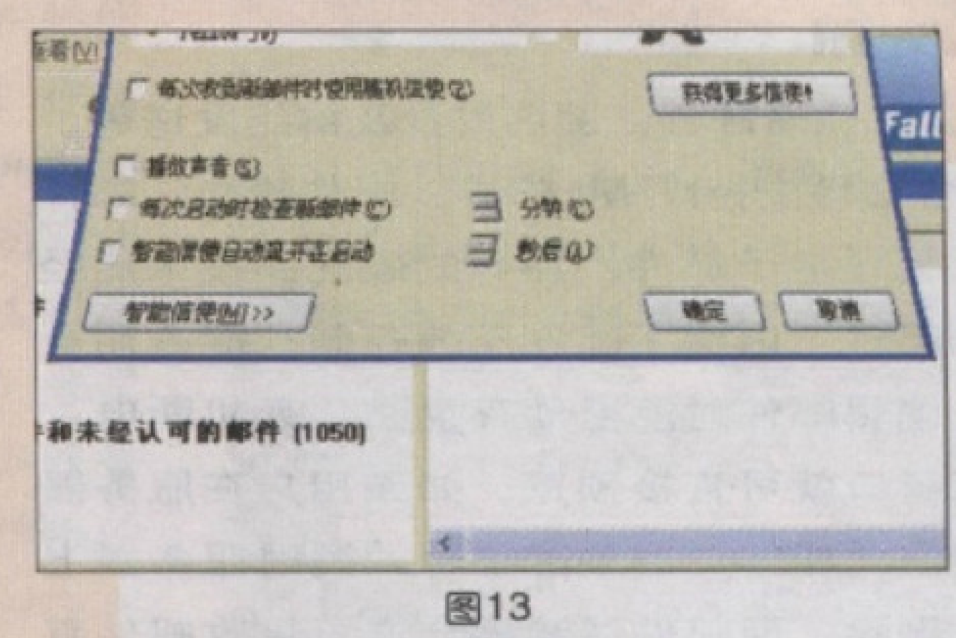


图13

编辑器看起来与一般的文本编辑器并无太大的区别，但IncrediMail所着眼的地方是在电子邮件强大的视觉表现与多媒体加载能力，在色彩、设置、动画方面都提供了强大的辅助功能。在新建邮件时，具有多种美观的信纸可供选择，并可通过软件内提供的链接，到官方主页上下载更多信纸，使你的每一封电子邮件都与众不同。邮件的正文中可随意添加趣味表情符号、图片、声音，语音电子邮件可即时录制用户祝福的话语（图14），软件自带的多媒体资源非常丰富，也可去网站下载更多资源，加上手绘的个性签名更是让电子邮件增添了一份温馨的气息（图15）。笔者的第一感觉是：“原来邮件还可以是这个样子的！”。撰写邮件时，用户每一下敲击键盘都会听到打字声，用以模拟用打字机在信纸上打字的感觉。

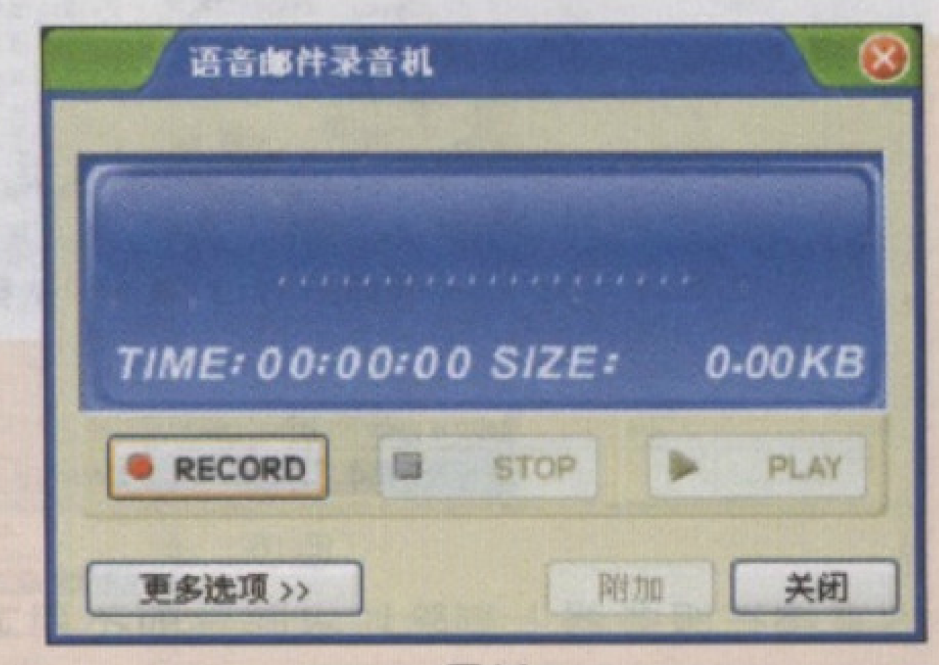


图14

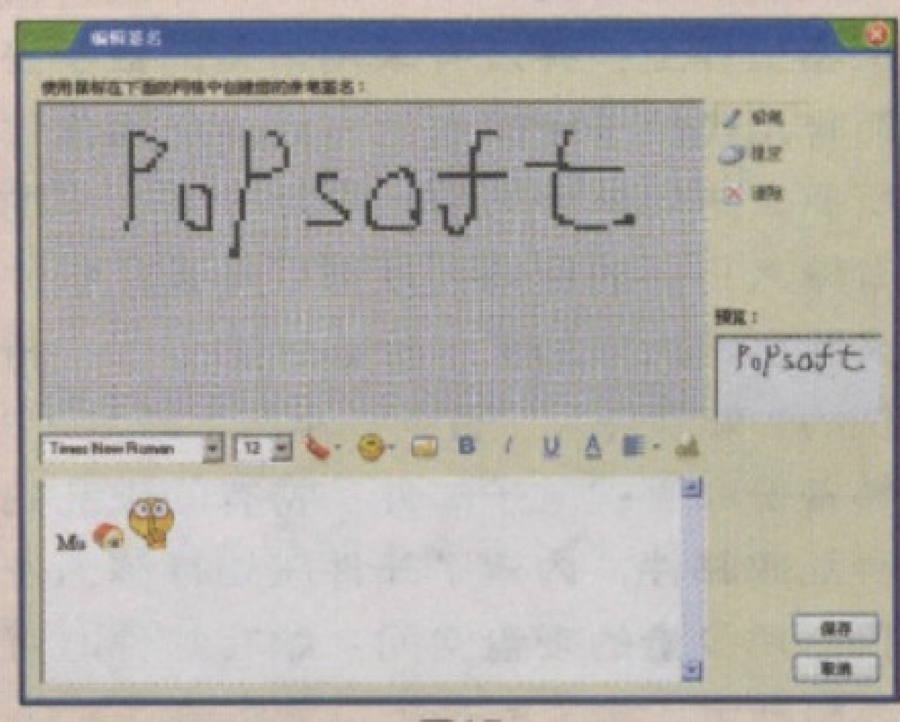


图15

IncrediMail适合用于制作精彩的多媒体邮件，只是具有多种效果的电子邮件体积稍有些“庞大”，发送起来时的速度也就难以让人满意。接收邮件时可选择先接受小邮件，这样在处理新邮件时才接收大邮件，节约时间。

IncrediMail得分：5 ，**简评：**以时尚和多媒体功能吸引用户群的客户端产品，在功能上表现一般，属于很另类的软件。

5.DreamMail

支持特快专递、语音邮件、匿名发送及群组发送等。DreamMail较为全面地支持HTML邮件、邮件模板、邮件签名以及备份和管理电子邮件；特有的破乱码技术能轻松对付各种乱码邮件；内建了邮件压缩存储，能占用更少的硬盘空间；编辑邮件时能自动存盘防止死机断电；拖拽附件到预览窗口就可直接预览。如果用户在服务器上保留了邮件备份，在客户端删除邮件的同时服务器上的邮件也可同时删除，而邮件过滤器允许不接收邮件直接在服务器上删除，不用花时间在接收垃圾邮件上，相当方便。远程管理功能（图16）可以先收取邮件头，然后直接在服务器上删除垃圾邮件而不用下载下来。信件优先级设定有高、中、低三种级别，在电子邮件的安全保密工作上，并没有采用常见的数字签名和加密功能，而是用类似于密码锁的方式对所写信件进行加密工作：所要发送的邮件可自由设定一定长度的密码，收件人只有输入正确的密码，才可以阅读此信件。不过此项设置又给发件人增加了一份额外的工作，将所设置的密码尽快的告知收件人，有画蛇添足之嫌。DreamMail全面的支持备份和管理电子邮件；特有的破乱码技术，可识别多种乱码邮件；内建了邮件压缩存储，使较多的电子邮件仅占用少量的硬盘空间；编写邮件时可以自动存盘防止死机断电，半天的辛苦付之东流。

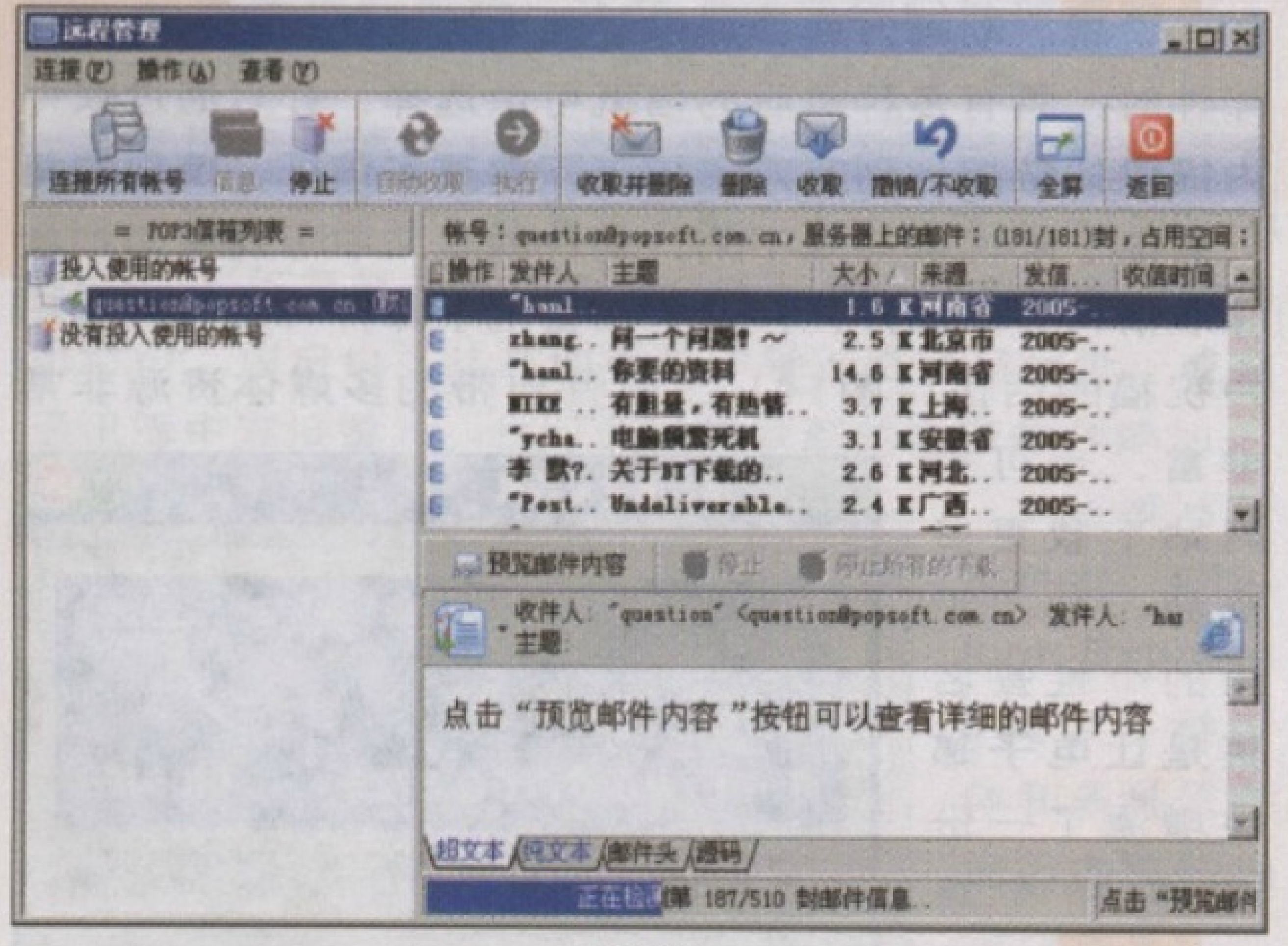


图16

DreamMail得分：4 ，简评： 增加了滚动新闻条与多种识别标记，功能和易用性上与FoxMail相差不多。

6.Koomail

可分割发送体积较大的邮件并在接收后自动合并，对分割发送的邮件支持断点续传；发送加密邮件更安全；具备远程邮箱管理功能（图17）。接收的邮件具备再编辑修改功能，包括删除管理附件，修改内容等；支持邮件备份管理功能，地址本加密功能；在对接收邮件列表的优化上，可选择先接收较大或较小的邮件；相对路径支持：如果邮件目录与程序目录相同，则可整体搬移到任何路径下。而邮件源码编辑、邮件头修改功能实用性不大，强大的邮件模板倒比较实用。邮件编辑器（图18）并没有特色，不过特有的“定时发送”功能在某些时候例如要在节日的0:00送出祝福时还是很有用的。

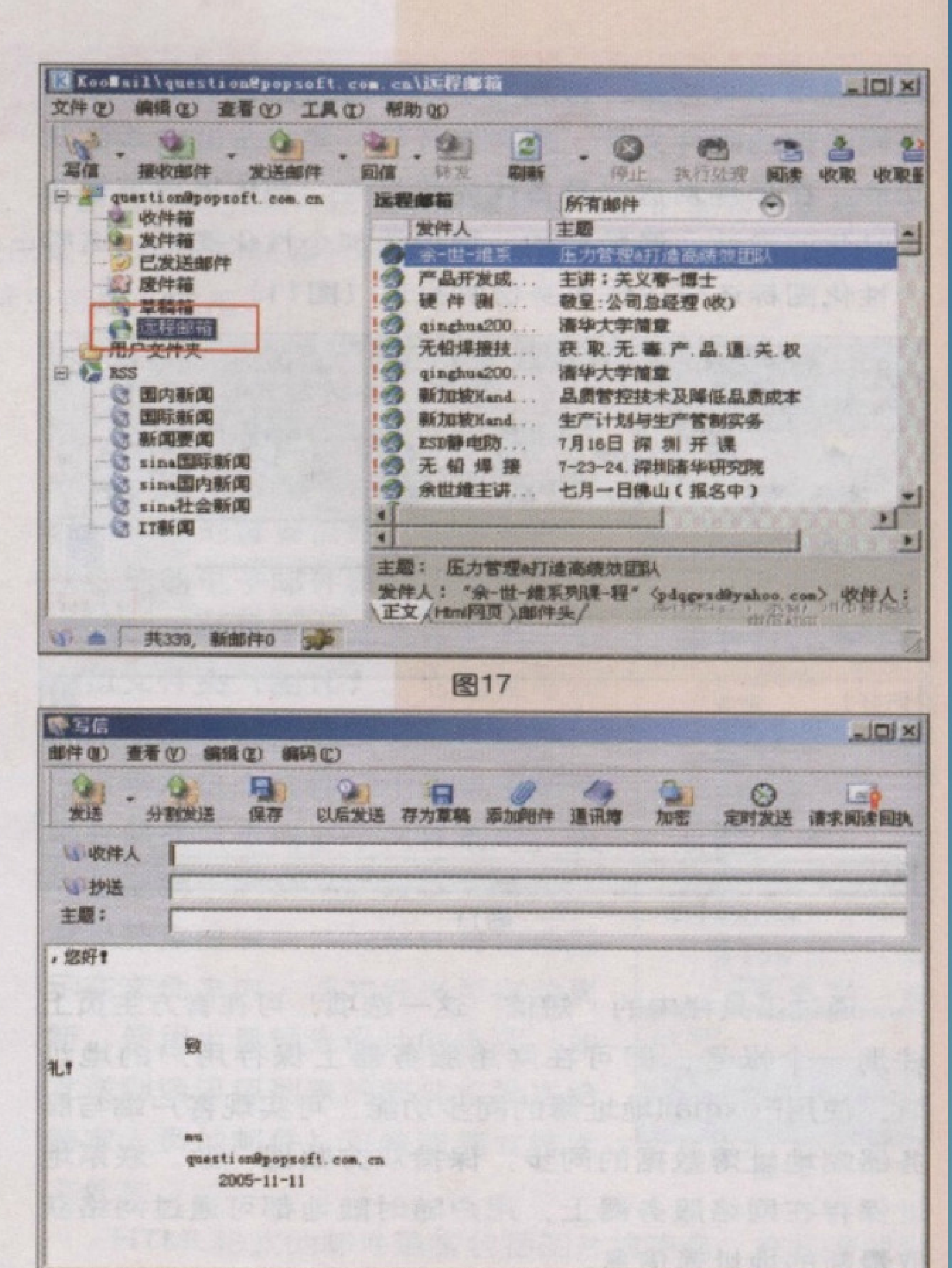


图17

图18

值得一提的是，虽然功能毫不示弱，但该客户端是界面最简单的一款，在讲究华丽的今天独树一帜。

Koomail得分：3.5 ，简评： 除界面可更换风格外无特色，Outlook Express 6又一个翻版产品。

7.Mozilla Thunderbird

Mozilla Thunderbird是经过对Mozilla的邮件组件进行重新设计后的产品。与以前作为Mozilla浏览器的邮件组件相比，现在这款单独客户端程序的界面要整洁许多。

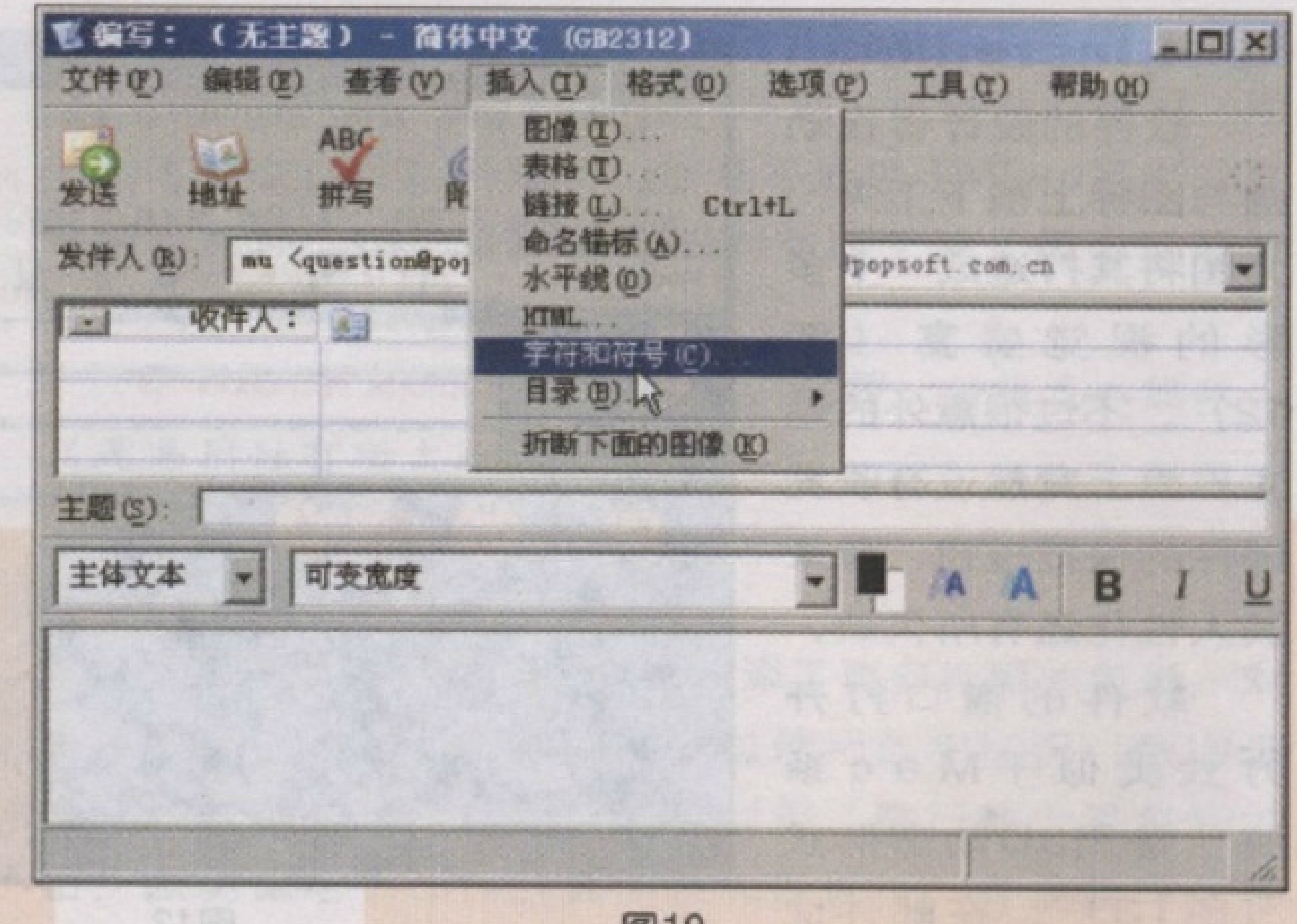


图19

这是唯一一款不能缩小到系统图标栏的客户端，由于计算机性能强大，用户同时进行的任务越来越多，任务栏也逐渐紧张，作为常用的邮件客户端还要霸占任务栏是不够人性化的。Thunderbird的撰写和发送电子邮件，操作类似Foxmail那样简单，但功能相对薄弱一些。它支持自动保存、拼写检查等常见功能，也支持类似word的邮件简单排版，在撰写时支持插入的对象（图19）非常丰富，还可插入一些可爱的笑脸图标，只是其提供的对象实在有限。不过支持使用者自我设计的模板功能稍稍弥补了没有信纸的缺憾。当用户编排了一封多姿多彩的HTML邮件后，可以保存在与收件箱并列的模板箱当中，用来代替其它软件中的信纸功能。

Mozilla Thunderbird得分：4，简评：支持阅读、下载RSS的新闻组。

8.The Bat! Pro

作为古老的邮件客户端软件，与当前流行的Foxmail和Outlook Express相比，除收发邮件、支持无限多个邮件帐号、全面的信息过滤、消息模板、加密支持的基本功能外，其出众之处在于易用性和体贴的界面设计，尤其是The Bat! Pro允许为地址簿的每个联系人添加照片，并可以管理复杂的个人信息，实现了通讯录功能，使用非常方便。支持多用户环境，不受限制的E-mail帐号的安全和非安全的消息访问，全面的消息过滤，多语种界面，MIME标准和UUEncode都是其特色。在初次使用时，可自由设定电子邮件的存储目录，设置多种保密方式，使下载到本机内的电子邮件始终处于一个安全的境地，并可实时进行数据加密（专业版）。且支持密码、USB密匙等加密手段，可以看出制作者在个人信息安全性上下了不少苦功。Outlook 2003具有的搜索与虚拟文件夹功能（图20）也出现在其中。不过其邮件编辑器（图21）稍嫌简单，其他客户端具有的如表情、图片等功能都不具备，却有插入日期时间甚至等式求值的功能，真是剑走偏锋。

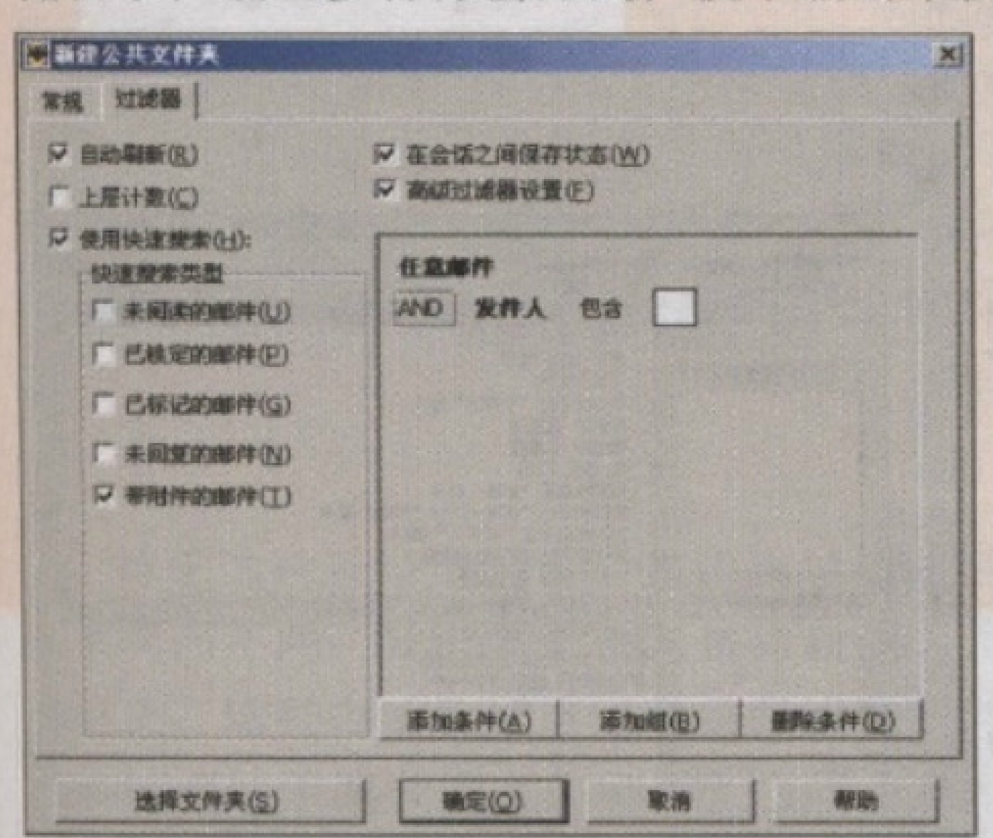


图20

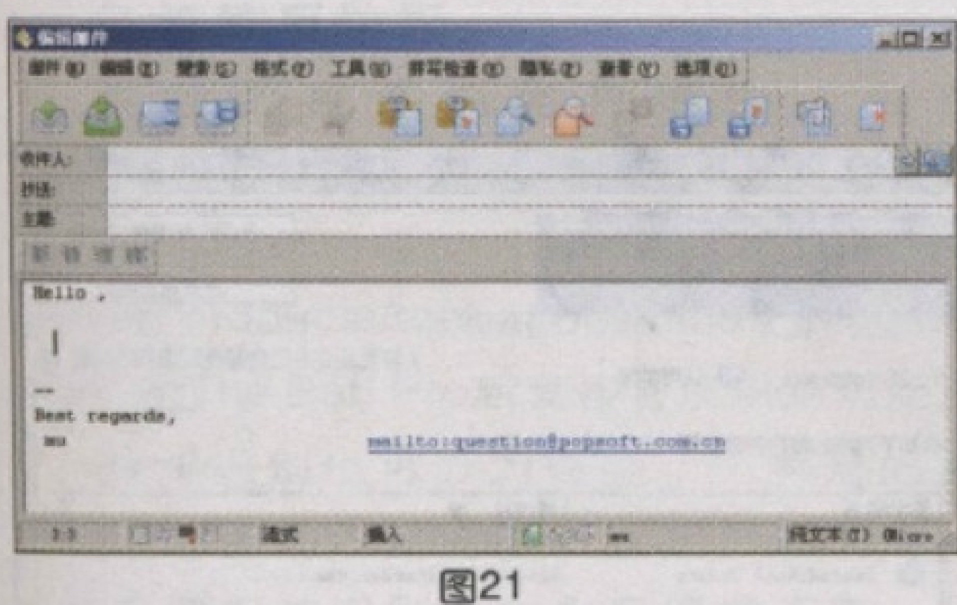


图21

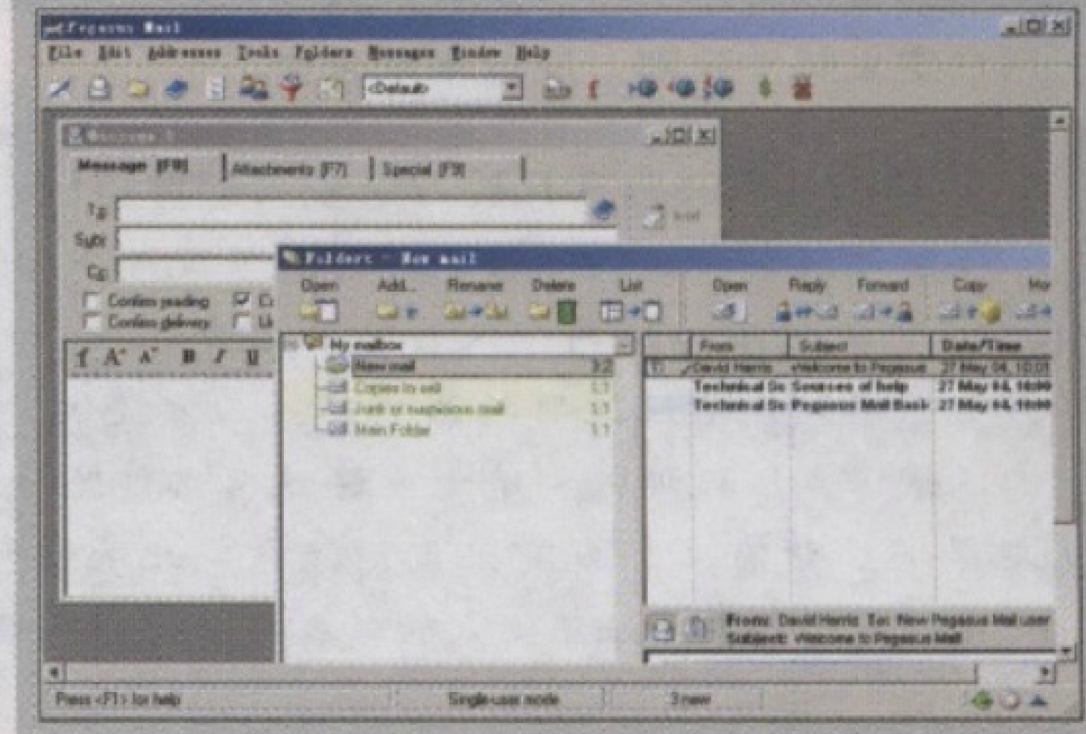
此软件并没有太多的创新之处，只是在融合了多款软件的技术优势后，将易用性和实际操作性进行了提升，使其更加贴近普通用户的需求。笔者唯一不满的是在收发邮件时占用的CPU资源过大。

The Bat! Pro得分：4，简评：多种加密方式，最重视网络和本地邮件的安全性。

其他有特色的邮件客户端

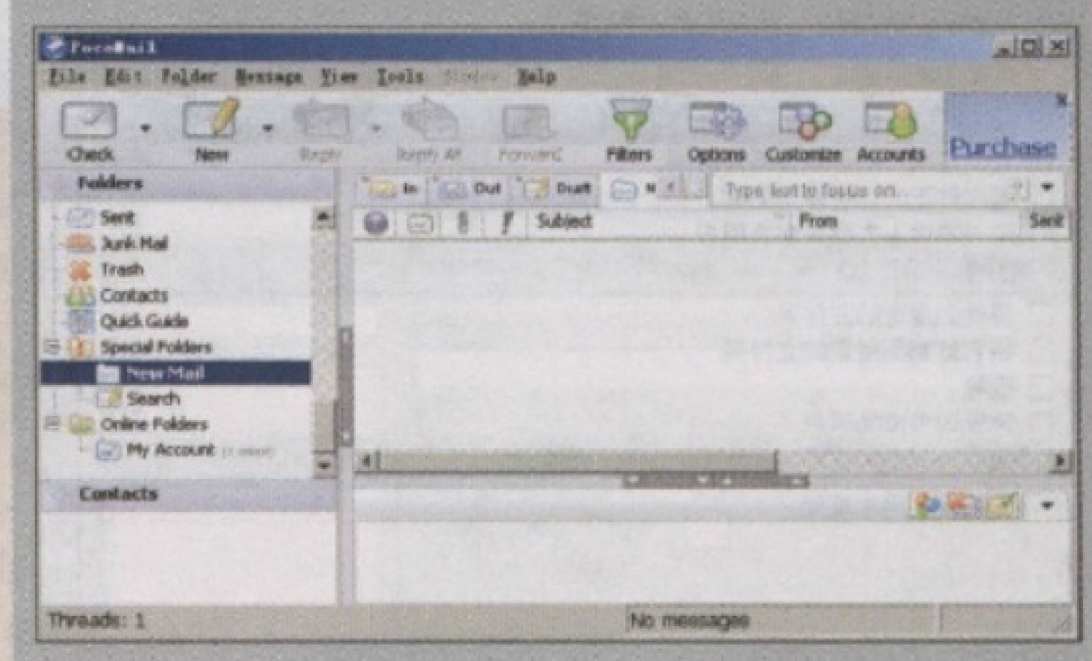
由于邮件客户端是最早出现的软件之一，现在发展比较成熟，可选择的软件比较多。

1.Pegasus Mail：



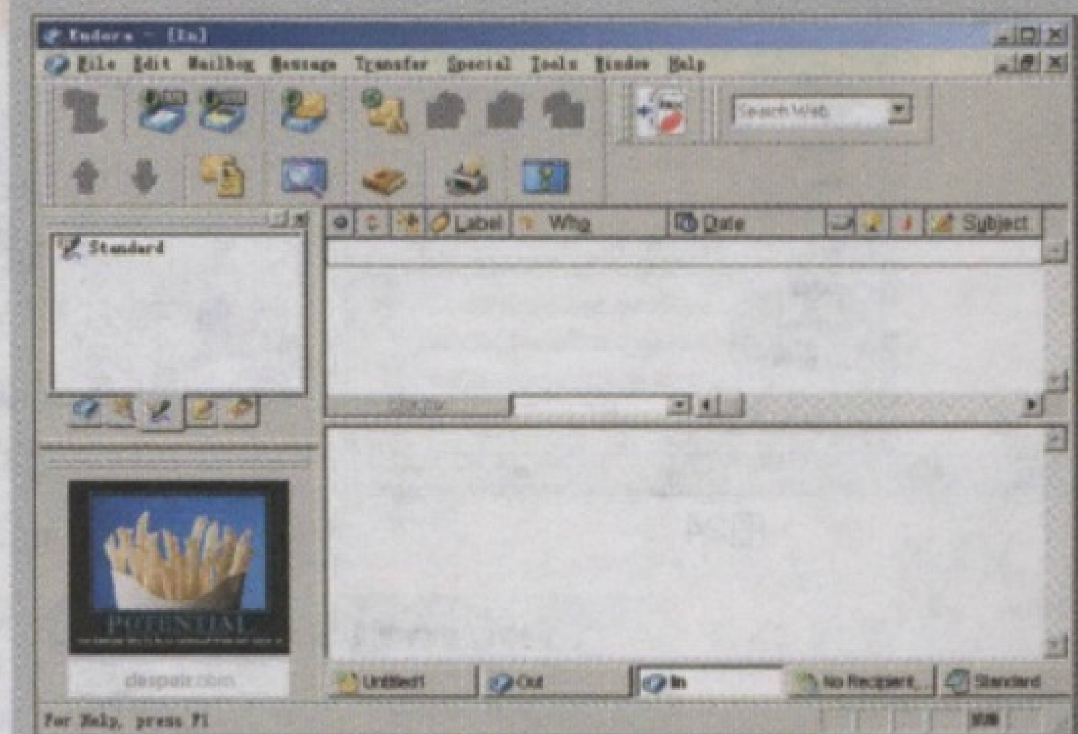
另类界面的客户端，功能上与其他客户端没有大的区别，但是由于采用分页式查看方式，习惯此类方式的用户将如鱼得水。撰写邮件时，可以另外设定该邮件的回复地址，让对方将回复的信件发送到设定的地址。

2.PocoMail：



水晶界面的客户端，类似于Outlook 2003在预览和阅读邮件时可以限制邮件自动下载位于网络的图片等资源。文件夹采取树形和分页浏览双重方式，同时还具有搜索文件夹，可以直接查看上次搜索的邮件，可惜不像Outlook 2003那样可以设定虚拟文件夹。

3.Eudora：



与Pegasus Mail相似，也是一款界面另类的客户端，而且各页面也是分页查看方式，只是布局上有所不同。支持插件，最特别的是支持远程帐户帐户密码。

三、反垃圾邮件功能（满分5分，权重：0.3）

目前的邮件客户端反垃圾邮件功能大致分为两种：一种是通过用户自己定义的规则，如邮件标题、发送地址等判断是否为垃圾邮件，一种是客户端通过自己内置的算法自行识别，即智能识别。一般来说能智能识别的客户端都可让用户定义邮件规则，反过来则未必。

垃圾邮件制造者有几种方法获得邮件地址：

1.邮件服务商提供。当然，这种情况很少发生，因为既有法律保护，服务商也深受垃圾邮件之害，不至于“害人害己”。但不排除内部人员外泄客户资料；

2.你用邮件地址注册的论坛等第三方提供。由于法律保护，这种情况也很少；

3.试探。垃圾邮件制造者发送试探信件给一系列邮箱，例如以mu打头的263邮箱地址，如果收到退信说明此地址不存在，没有收到就有很大把握肯定此地址有效。前面说的“Web信号”也是一种试探；

4.公开的邮箱地址，大众软件各编辑信箱即属于此。

1.自定义规则

用户自定义规则适用于收到垃圾邮件不多的用户，只要将这少数垃圾邮件的发送地址放到黑名单里，就可基本杜绝。这种办法的优点在于极少出现将正常邮件当作垃圾邮件处理，缺点就是不够“机灵”，列表之外的邮件都会当作正常邮件。如果你的邮箱地址还没有被垃圾邮件制造者广泛传播，采用这个办法就已经足够了。8款软件都具有这项功能。

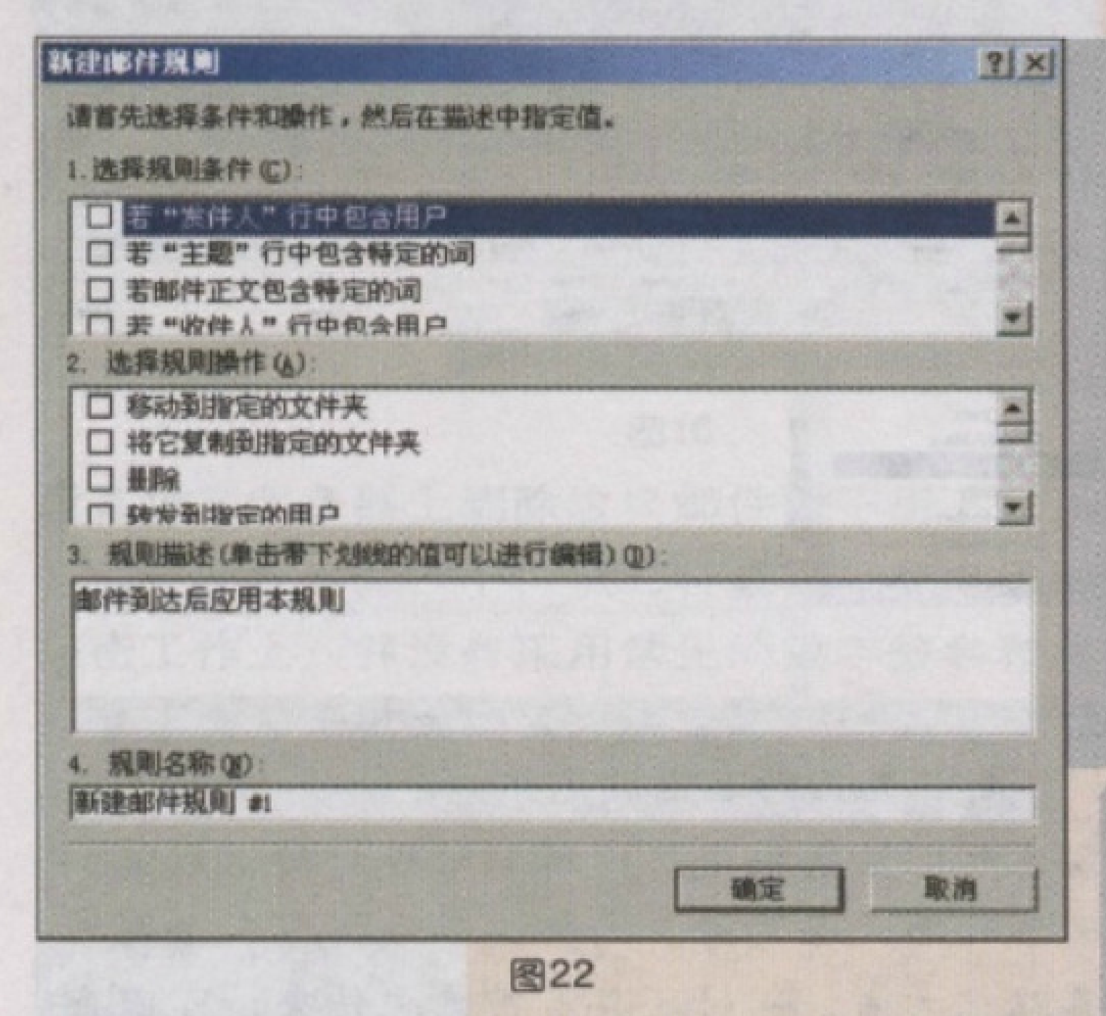
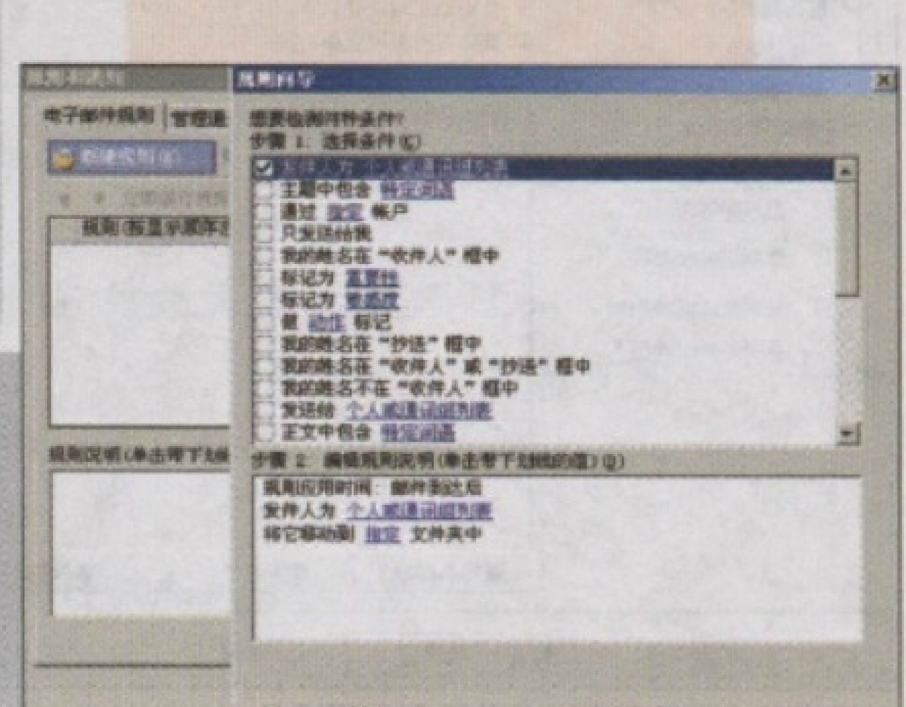
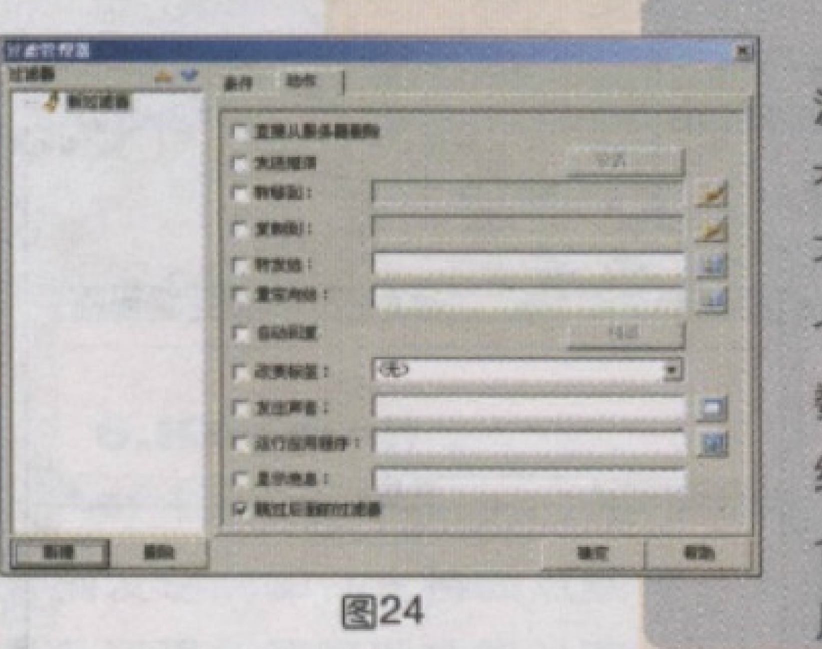


图22

OE6中：“工具”→“邮件规则”→“邮件”。可针对邮件内容、相关地址、大小、优先级等共12项条件进行设置，可以选择直接在服务器上删除或不接收邮件等12项操作，总体来说选项不够丰富。同时可以设定黑名单（阻止发件人）和新闻规则。

Outlook 2003：“工具”→“规则与通知”。设定项目较OE6丰富一些，但大体方法类似。同时可以管理通知。


图23


图24

Foxmail：“帐户”→“过滤器”。可设定项目也不多，只有8项条件，而且由于其设置方法不同，同一条规则最多只能有两个条件，一共可进行11项操作，数量不多但实际已足够使用了。结合本身的短信功能，可以在符合规则时发送短信，可用来通知用户邮件到达。

IncrediMail：“工具”→“广告邮件和未经认可的邮件”→“广告邮件设置”。只能设置认可的邮件地址或服务器域名，未设置的一律作为垃圾处理（启用该项功能的话）。此外通过“工具”→“邮件规则”还可设置11项条件及5项操作，从数量上来讲比较简单。

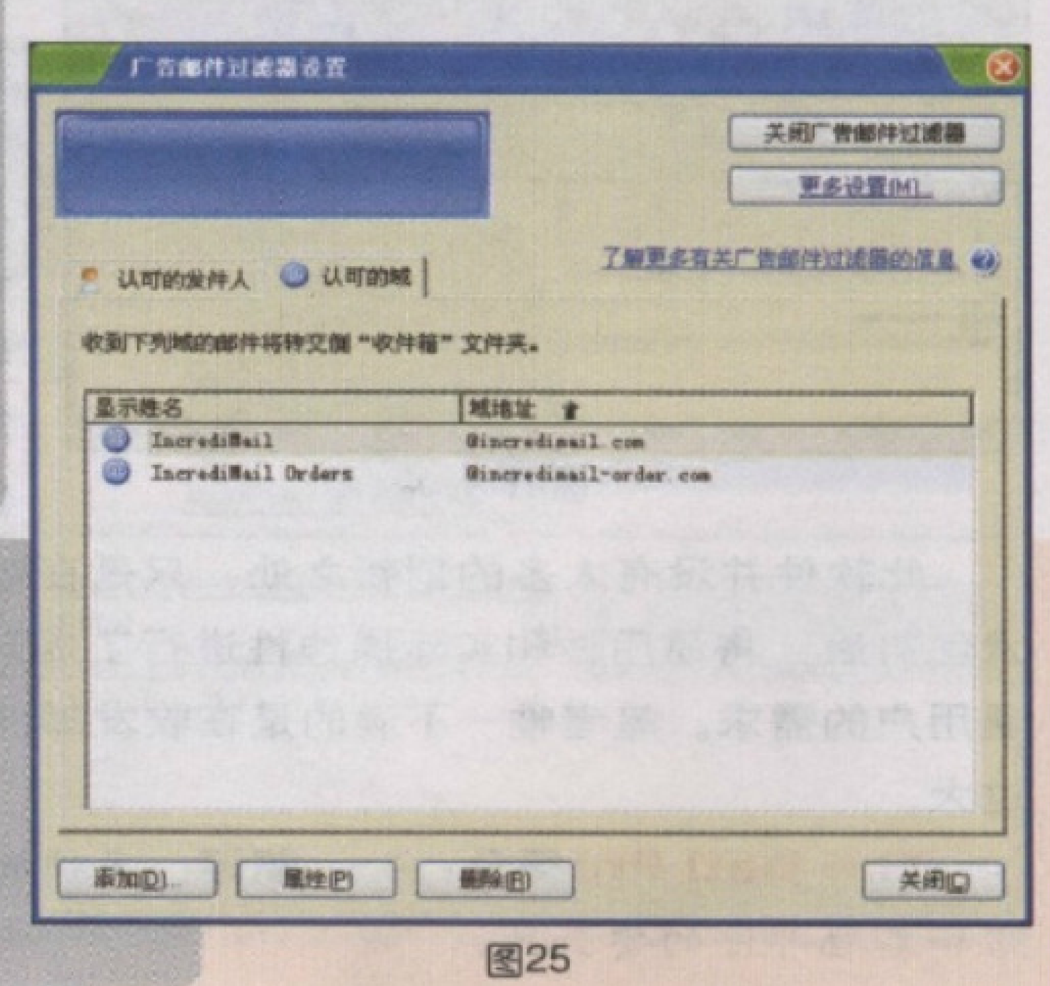
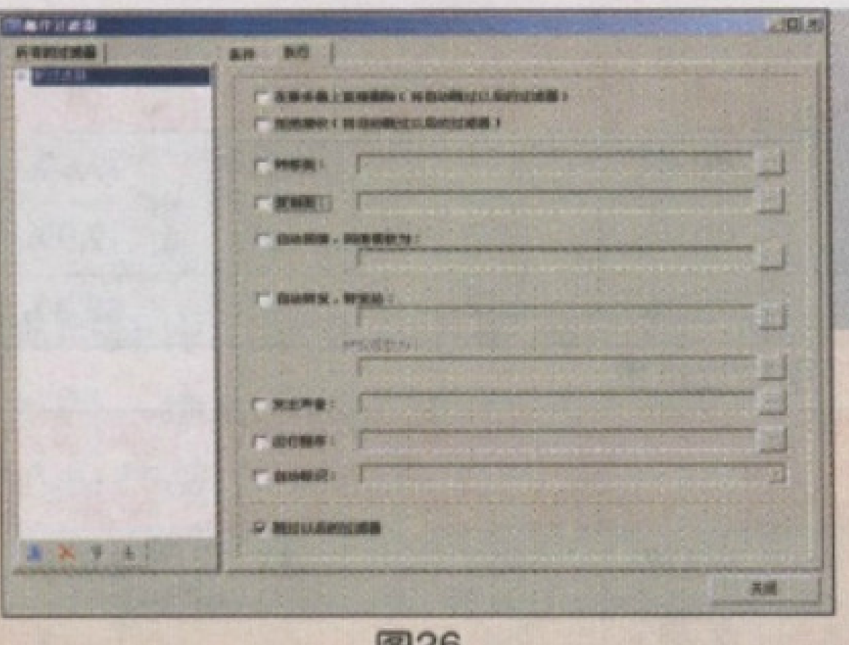
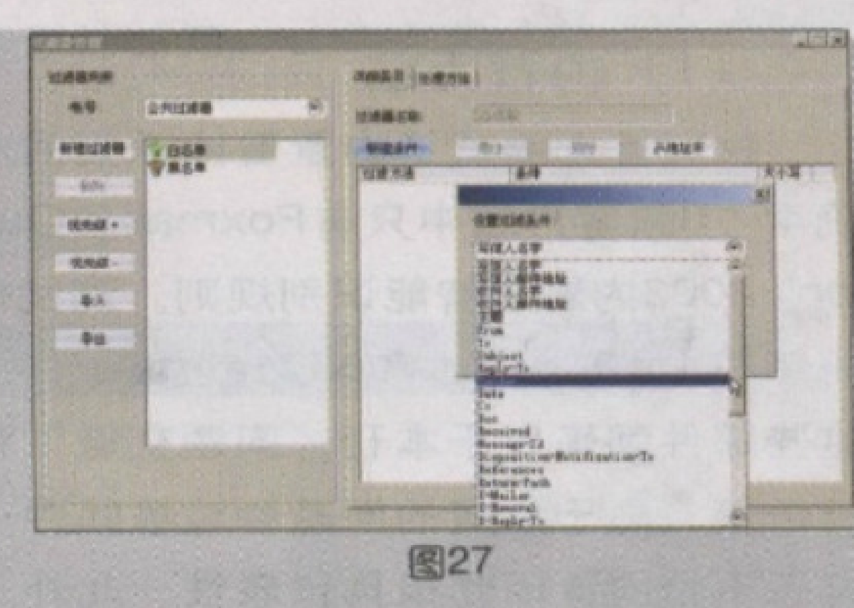


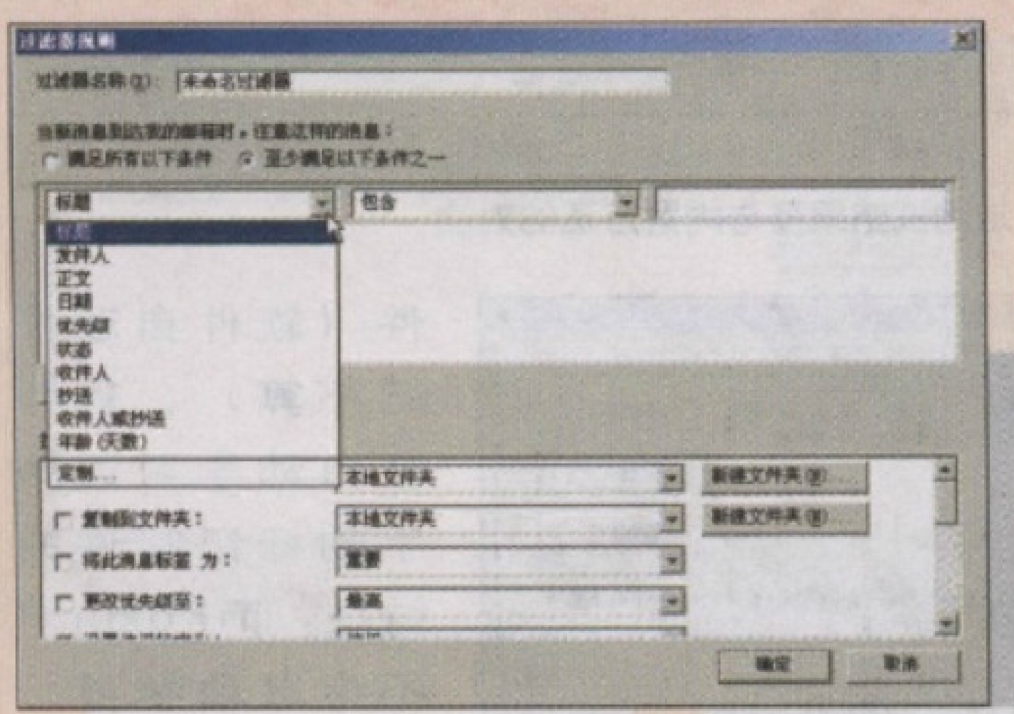
图25


图26

DreamMail：“工具”→“过滤器”。共可设定10项条件及9个自动操作，有Foxmail的风格，对于垃圾邮件可以直接在服务器上删除而不下载，节约收取时间和带宽。特别的，过滤器可设置为针对所有帐户，较之Foxmail分别设置要稍微方便。

Koomail：“工具”→“邮件规则过滤器”。共可设定35项条件及14个自动操作，不可谓不丰富，但到底多少有实际用途还很难说。另外某些项目为英文，而且是专业术语，一般用户难以理解，同样限制了其实用性。但有一个方便的功能是可导入导出设置，算是一个人性化的方面。


图27


图28

Mozilla Thunderbird：“工具”→“消息过滤器”。共可设定10项条件及12个自动操作，特别的可以执行更改邮件优先级的操作。同时可以设置新闻和消息过滤。此外在“工具”→“垃圾邮件控制”中可设定通讯录中地址为白名单。

The Bat! Pro：“帐号”→“邮件分拣/过滤器”。共可设定23项条件及31个自动操作，不可谓不强大。分为“公共过滤器”和帐户专用过滤器，还可选择重新设定过滤器后按新设置重新过滤，设置可以设定执行过滤的快捷键。

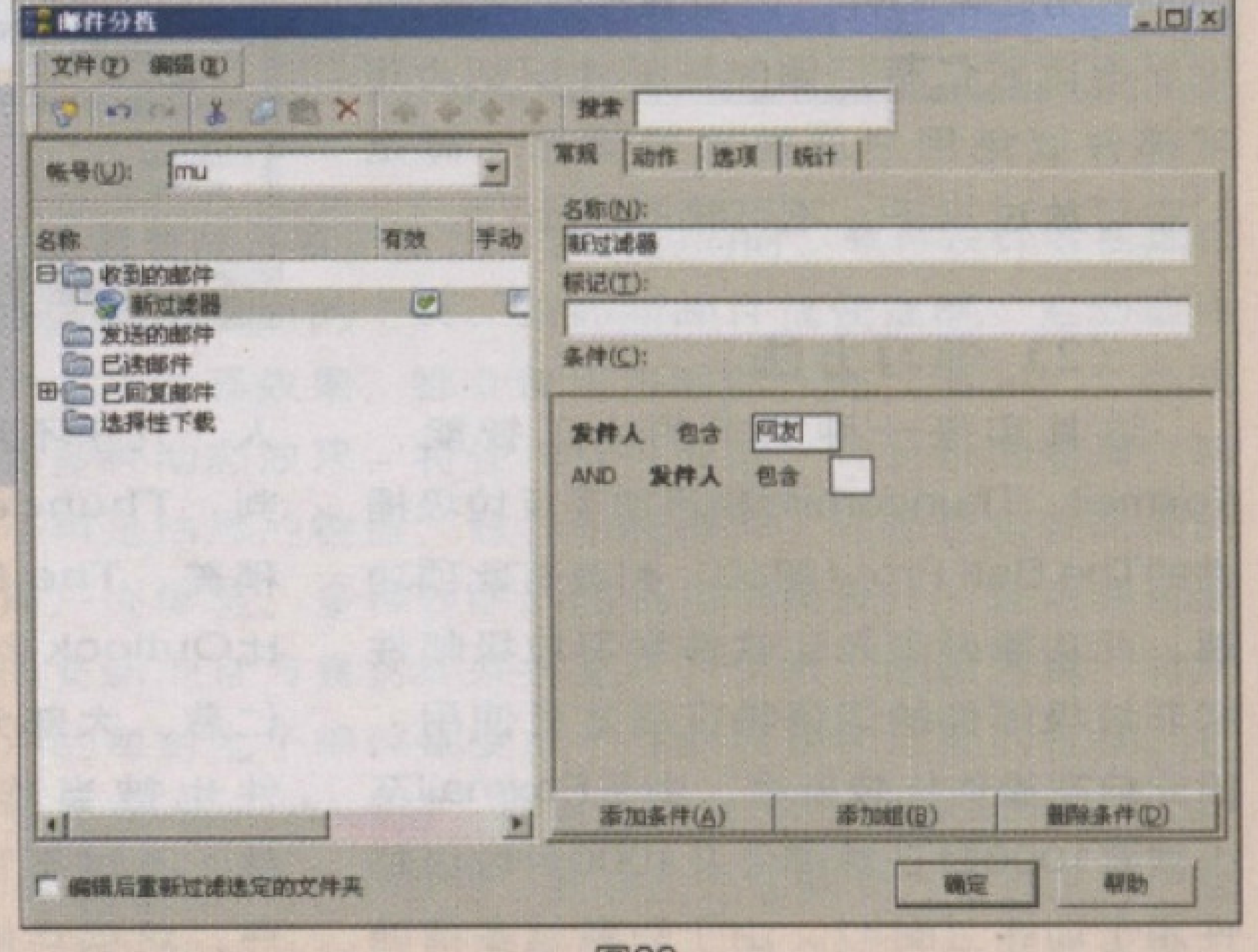


图29

对于这种反垃圾功能，其识别垃圾邮件的准确度随规则不同而不同，我们要做的只是将我们认为的垃圾邮件来源阻止。这种办法测试其准确度是没有意义的，我们只能在其规则的强度和设定的细节上考虑其功能。

2.智能反垃圾

在我们挑选的客户端中，只有Foxmail、Outlook 2003、Thunderbird及添加了反垃圾邮件插件（http://www.ritlabs.com/en/products/thebat/download_plugins.php）的The Bat! Pro后具备智能识别功能。

智能识别也可分为两类，一种是内置了垃圾邮件的识别方法，直接可以使用，简单方便但其识别能力永远保持不变，我们称为“内置方法”。另一种是人工智能方法，开始的规则一片空白，就像刚生下来的人也是一无所知，但经过时间的积累，也就是总结垃圾邮件和非垃圾邮件的特点，以后就可以越来越精确地判断垃圾邮件，这个办法优点就是使用时间越长越

Foxmail的反垃圾功能

Foxmail的反垃圾功能非常全面，各种方法都可以采用，因此我们以它为例讲解一下反垃圾邮件的原理：

邮件过滤器：过滤器就会自动地对满足用户设定条件的邮件执行相应操作。例如将来自某个设定地址的邮件放入垃圾邮件箱。

规则法过滤：在Foxmail中定义了完善的垃圾邮件规则，每条规则对应一个分数，当邮件符合某一条规则，则给邮件增加相应的分数，当邮件得到的分数达到一定值时，就把该邮件识别为垃圾邮件，否则继续进行判断。如果最终分数不到设定值，就当作正常邮件。

学习法过滤（贝叶斯法过滤）：需要首先让Foxmail学习一批垃圾邮件和非垃圾邮件，通过学习垃圾邮件和非垃圾邮件，Foxmail收集邮件中的特征词语，生成垃圾词库和非垃圾词库。判别邮件时，使用一定的算法，根据“垃圾词语”和“非垃圾词语”在邮件中出现的频率，识别邮件是否为垃圾邮件。

准确，但如果并没有很多邮件要处理，软件没有或很少有学习的机会，效果就会大打折扣。这种方法我们暂且称为“学习方法”。

（1）内置方法

我们首先测试了内置智能识别的准确度，8款客户端中只有Foxmail和Outlook 2003内置了智能识别规则。测试使用了774封正常邮件和657封垃圾邮件，这些邮件都来自于本刊“问题交流”栏目信箱，由于读者的问题和垃圾邮件一样各不相同，因此极具代表性。此外，由于Foxmail默认设定过滤强度为中，而一般情况下垃圾邮件较少，我们还特地测试了其过滤强度为低的状态。测试结果为：（表1）

邮件客户端	正常邮件	当作垃圾的正常邮件	误判率	垃圾邮件	当作正常的垃圾邮件	误判率
Foxmail（默认规则中）	774	313	40.4%	657	131	19.9%
Foxmail（规则低）	774	313	40.4%	657	131	19.9%
Outlook 2003	774	6	0.7%	657	541	82.3%

表1：智能识别测试结果

由表可见Foxmail的规则识别与其强度设置关系不大，而且效果不是那么好，用户需要时常去垃圾邮件箱里翻箱倒柜找出正常邮件，以免漏掉。Outlook就显得比较仁慈，偏向将邮件识别为正常邮件以免用户忽视重要信息，算是“宁可放过三千，不可错杀一个”。

（2）学习方法

这其实是一种简单的人工智能，Foxmail、Thunderbird和添加了反垃圾插件的The Bat! Pro（图30）都具有此项功能。此功能必须先让软件学习垃圾邮件和非垃圾邮件的词语特征后才可使用，因此前期操作比较麻烦。由于Foxmail至少需要1000封正常邮件及1000封垃圾邮件用于训练（图31，由于数量越多精确度越高，这个要求也是为了保证精确度），我们使用1038封正常邮件和1094封垃圾邮件让客户端学习，另两款软件倒无数量限制。之后用482封正常邮件和440封垃圾邮件测试。（表2）

邮件客户端	正常邮件	当作垃圾的正常邮件	误判率	垃圾邮件	当作正常的垃圾邮件	误判率
Foxmail	482	2	0.41%	440	32	7.27%
Thunderbird	482	59	12.24%	440	32	7.27%
The Bat! Pro	482	0	0%	440	384	87.27%
对比内置方法						
Foxmail（规则中）	482	184	38.17%	440	77	17.50%
Outlook 2003	482	4	0.83%	440	381	86.59%

表2：学习方法测试结果及与内置方法的对比

Thunderbird和The Bat! Pro中必须手动将邮件标记为垃圾邮件或正常邮件（软件自动标记不算），软件会自动学习这些手动标记邮件的特征；而Foxmail不会自动学习，而是通过“学习”按钮选择按文件夹或标记学习。从测试的结果看，Foxmail的学习效果好得惊人，几乎不用担心误判，Thunderbird要稍差，The Bat! Pro比Outlook 2003还要仁慈，大部分垃圾邮件也被当作正常邮件。不过不管哪款软件，这项功能实施起来都是个长期过程，特别是Foxmail要求的共2000封邮件一般人不容易办到，但对于特殊群体如本刊编辑等，倒不妨考虑一下。

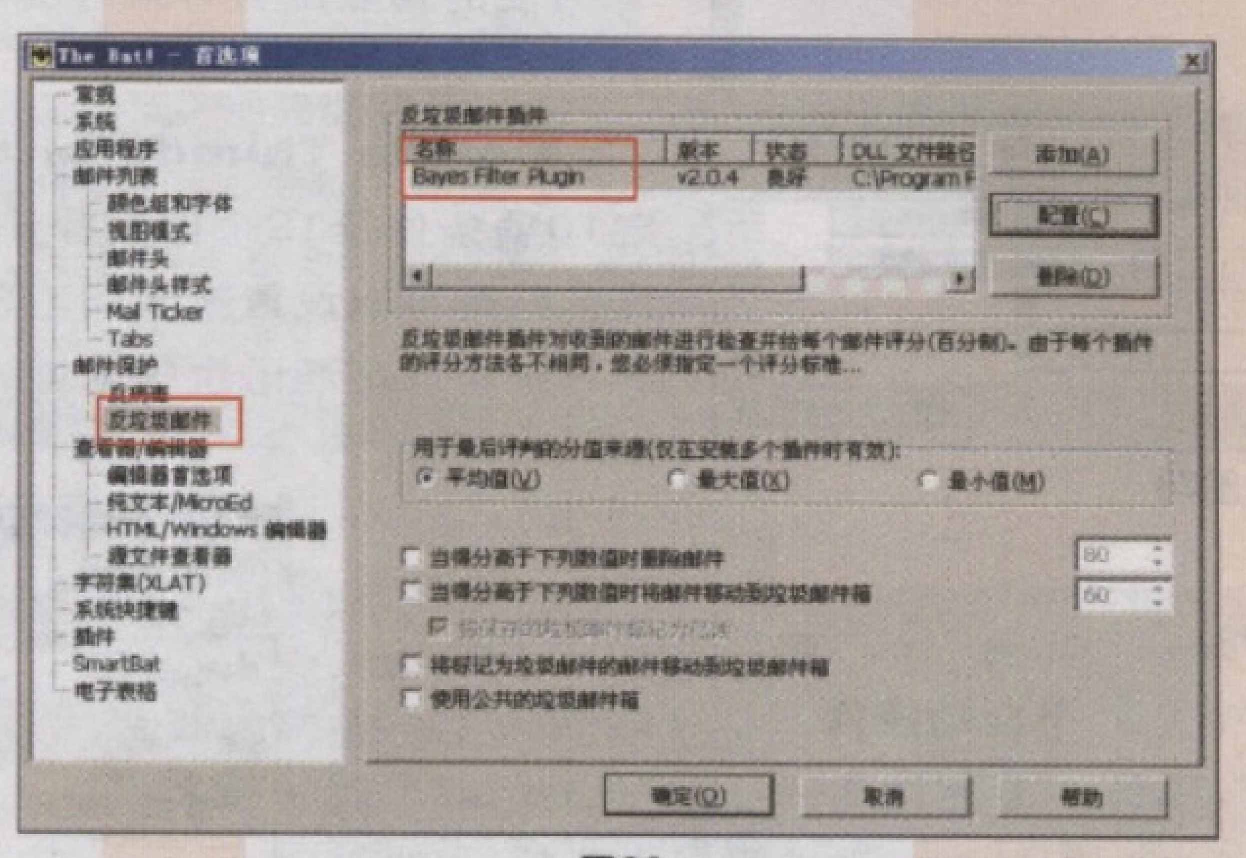


图30

反垃圾邮件设置
常规 | 规则过滤 | 贝叶斯过滤 | 黑名单 | 白名单
用贝叶斯概率模型判定邮件是否为垃圾邮件，使用贝叶斯过虑垃圾邮件前，Foxmail需要首先学习足够多的邮件（垃圾邮件和非垃圾邮件各1000个以上）。
在学习邮件前需要整理您的邮箱，以避免把垃圾邮件作为非垃圾邮件学习或把非垃圾邮件作为垃圾邮件学习。
使用贝叶斯概率模型判定接收的邮件是否垃圾邮件(U)
已学习信息
非垃圾邮件：1039　垃圾邮件：1094
非垃圾词：166455　垃圾词：318361
更新时间：2005-11-7 17:11:05
学习(L)...　高级(A)...
过滤强度
移动下面的标记设定过滤的强度。
低　中　高
滤强度设定越高，邮件被判定为垃圾邮件的可能性越大。
确定　取消

图31

反垃圾评分

Outlook Express 6得分： 3，**简评：** 只能自定义规则过滤，而且可定义的简单。

Outlook 2003得分： 4.5，**简评：** 有比较“仁慈”的内置智能过滤。

Foxmail得分： 5，**简评：** 有最全面的反垃圾邮件功能，其中学习法过滤效果显著，只是非常麻烦。

IncrediMail Xe得分： 3，**简评：** 只能自定义规则过滤，而且可定义的简单。

DreamMail得分： 4，**简评：** 只能自定义规则过滤，但可在服务器直接删除符合规则的垃圾邮件。

KooMail得分： 3.5，**简评：** 只能自定义规则过滤，但可设置项非常丰富。

Mozilla Thunderbird得分： 4.5，**简评：** 学习法过滤，效果仅次于Foxmail。

The Bat! Pro得分： 4，**简评：** 可安装插件支持学习法过滤，可设置项目多但负责，设置不好就会效果不佳。

四、特色功能（满分5分，权重：0.1）

虽然每款邮箱客户端软件在主要功能上均大同小异，可以很好地为用户完成各项诸如收发信件、电子邮件撰写等常用操作，但实际上每款软件又都不尽相同，它们所面对的用户层次，以及软件设计者在开发软件时所侧重的“点”不同，造就了每款软件都有着独特之处，或是功能强大，或是界面美观，或是设计新颖，让每个用户都找到适合自己的产品。

1.Outlook Express 6

只是随着Windows操作系统的更新变化而发生版本上的变化，它在设计上中规中矩，功能上秉持够用就好的原则，在设置与操作上也较为简单，“免费”可以说是它最大的特点，在一般的收件功能上增加了新闻组下载功能（图32），对微软所提供的Hotmail电子邮箱支持也较为良好。

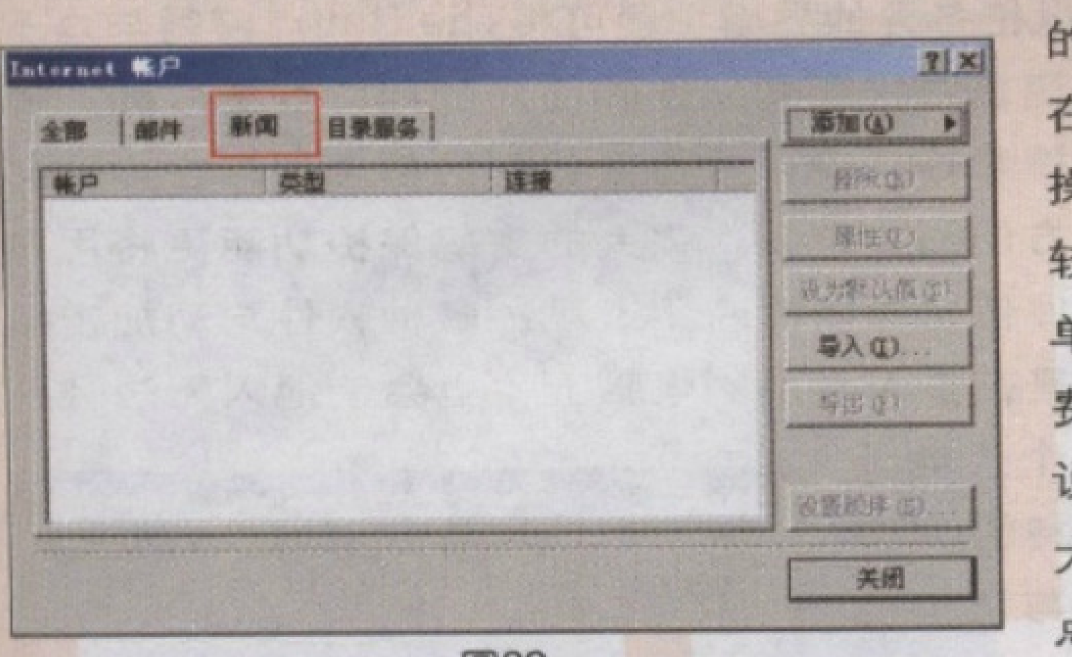


图32

Outlook Express 6得分：3

2.OutLook 2003

在Outlook Express 6的基础上设计出来的产品，增加了很多实用功能，将邮件客户端功能变得更完善，甚至有些超出了邮件客户端的范畴。由于是面向企业级用户的软件产品，所以OutLook 2003在很多功能上均过于专业，使用与操作起来较为复杂，并不适合一般家庭用户。强大的功能与稳定的运行环境使它成为企业级用户管理邮箱不二之选。

OutLook 2003得分：4.5

3.Foxmail

将Foxmail最小化后，屏幕上方会出现一个滚动字幕的浮动条（图33），其中显示用户有多少未读邮件，直接点击就可直接进行操作。可点击阅读新邮件，也可在浮动条上单击右键将某些邮件标记为已读或删除该邮件，并可及时清楚浮动条中的滚动信息。可按照个人喜好设定滚动文字的速度、背景与字体颜色。如果觉得一行滚动信息不足以显示出应表达的内容，多行显示也是不错的选择。实用的功能为用户节约了不少反复操作的时间，也使其成为多款客户端软件所模仿的特色功能之一。

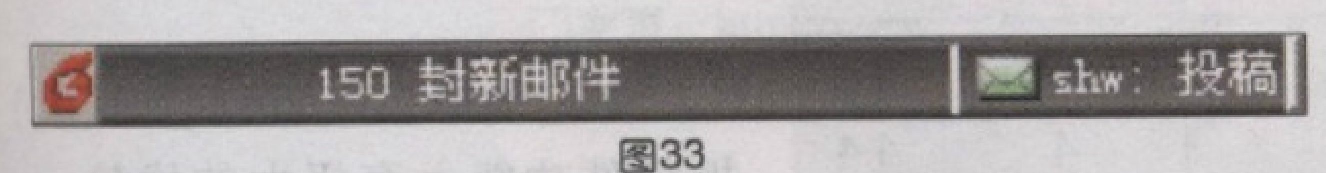


图33

Foxmail得分：4

4.IncrediMail



图34

具有邮件客户端基本功能的同时，软件设计者在其它地方下了很大的工夫，诸如新邮件信使提醒，启动软件时多种动画效果，都会使用户眼前一亮（图34）。生动的多种动态效果，将使用软件变成一件快乐的事情，而不再是枯燥的键盘、鼠标机械操作，较适合年轻时尚的用户去体验。多种靓丽的信纸与页面设计，还可通过随时更新的官方素材库来扩充已有信纸、动画容量，将用户的每封电子邮件都变成个性的展现和温馨的祝福。在安装完IncrediMail后，桌面还会出现IncrediGames与Letter Creator两个小程序，前者是连接到官方主页进行一些网络小游戏的娱乐，后者则是让用户能设计出更多贴心个性的电子邮件的好工具。大到正文、小到页眉页脚、左右侧边条，均可按自己的意愿随心搭配，最后的3D动画效果，会给收信人一个不大不小的惊喜。

IncrediMail得分：4.5

5.DreamMail

与Foxmail相同的设计思路，都可在软件最小化时在屏幕右上角出现浮动信息框。相比起来DreamMail所提供的网络新闻信息框对办公人员稍具实用性。根据用户所注册的邮件服务商的不同，可在DreamMail中随意设置邮件服务供应商提供的网络新闻频道，滚动框中的文字内容就可即时更新成网络新闻。例如，用户拥有的电子邮

静潜艇 占据地区水下优势(图) ○中级车领新兵总动员 车市年底大反击

图35

件服务商是新浪网提供的，在滚动新闻中就会出现新浪网上多种新闻频道（图35，即时综合滚动新闻、体育频道、国内新闻、国际新闻）可供选择，如在新闻框中出现了比较感兴趣的新闻信息，直接点击便可转入相关页面，不用再登录网站进行翻页浏览，方便了在工作较忙时又不想遗漏某些重要信息的人们。

DreamMail得分：4

6.KooMail

相比其它软件，KooMail相对平凡一些，除了可像WinXP一样更换软件界面风格外，并没有太多出彩的地方。

KooMail得分：3.5

7.Mozilla Thunderbird

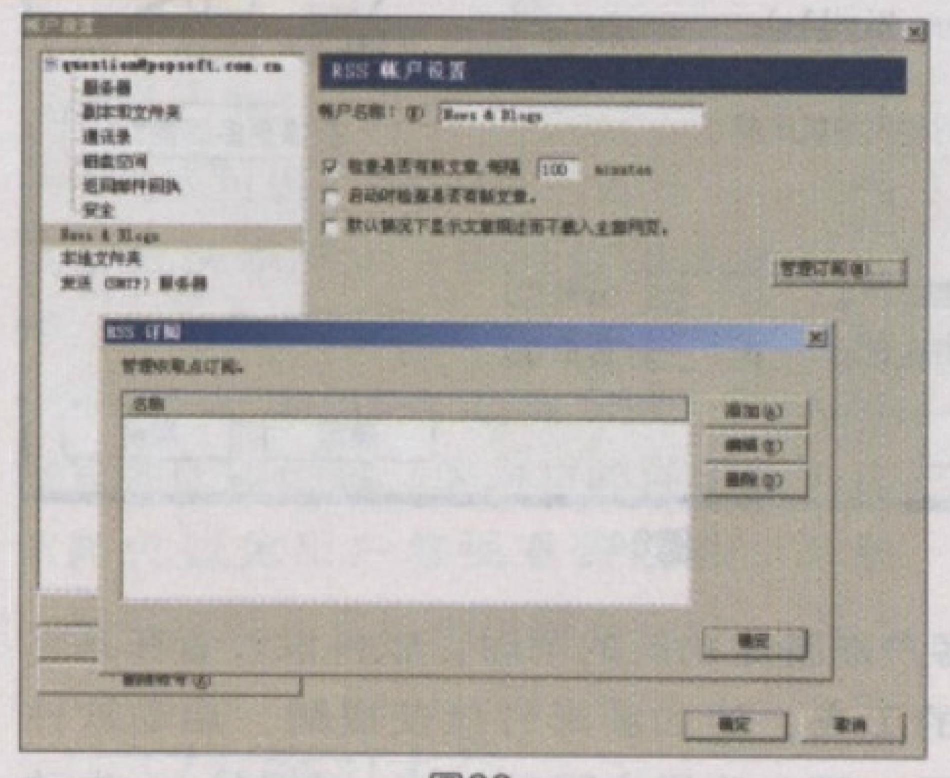


图36

源于浏览器中的邮件组件，除一般的收发电子邮件功能外，还提供了强大的支持RSS阅读功能（图36），不仅可随时下载邮箱中的电子邮件，还可将支持RSS的新闻组与博客等信息下载到本地磁盘阅读。Mozilla Thunderbird在默认情况下会把用户设置的好几个电子邮箱帐户里的信都收到一个“本地文件夹”中，这给用户管理自己的邮箱带来了麻烦。需要在“帐户设置”中找到帐户，然后选择“服务器”→“高级”→“XXX”（邮箱名称），选择“此服务器帐户的收件箱”把不同邮箱的信件放置到不同帐户中，对新闻组、电子邮件、脱机浏览的博客信息进行更好的分类管理。

Mozilla Thunderbird得分：4

8.The Bat! Professional

多种风格各异的界面主题可将The Bat!点缀得与众不同，多国语言包扩展功能使其面对的用户群更广阔。提供了信息搜索等功能，并将查找到的信息保存在虚拟文件夹中，方便阅读查看。强大的密码保护功能更将用户的个人邮件信息保护得密不透风。多种软件启动加密模式，即使是在多人共用的电脑上，也会使他人无法轻易查看你的个人电子邮件。独特的USB闪存加密与证书验证更像是为企业级用户所准备，采用此类方式进行加密的软件也属凤毛麟角，而插件使得The Bat! Pro功能几乎可以无限扩展（图37）。功能上来说也是一款无可挑剔的产品，只是需要设置的项目较多，且有些项目过于专业化，降低了软件本身的易用性。

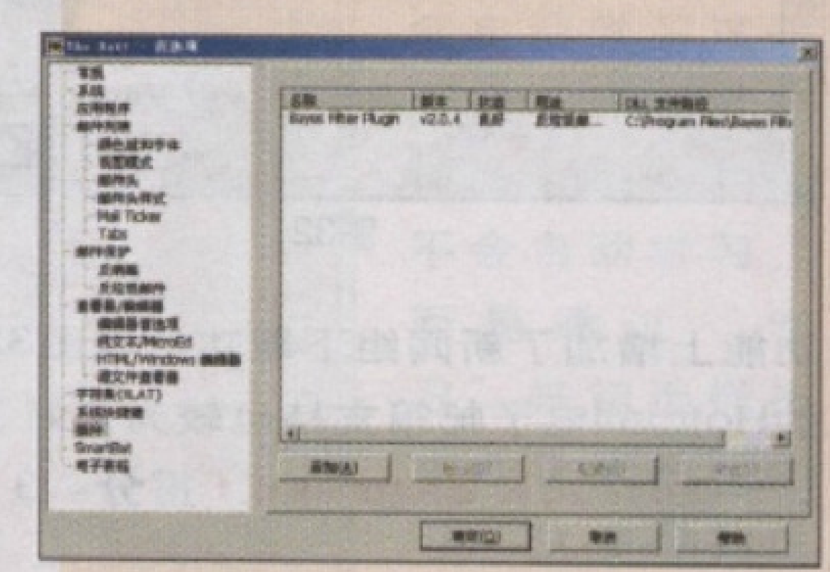


图37

The Bat! Professional得分：4.5

五、总结——你应该选择怎样的邮件客户端

在制作本专题前并不知道还有这么多风格迥异的邮件客户端，绚丽的炫得精彩，简约的不显平淡。至于选择，没有最好的，只有最适合的。下面来看看综合评分：（表3）

邮件客户端	界面与帐户设置（x0.2）	信件操作（x0.4）	反垃圾邮件功能（x0.3）	特色功能（x0.1）	总评
Outlook Express 6	3	3.5	3	3	3.2
OutLook 2003	3.5	4.5	4.5	4.5	4.3
Foxmail	3.5	4.5	5	4	4.4
IncrediMail	4.5	5	3	4.5	4.25
DreamMail	4	4	4	4	4
KooMail	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
Mozilla Thunderbird	3	4	4.5	4	3.95
The Bat! Pro	3.5	4	4	4.5	3.95

表3

简单地说，Foxmail在反垃圾邮件功能上有极大的优势，不但可选择程度高，识别率也颇让人放心，确实是大众的最佳选择，也无愧于如此高的人气。如果垃圾邮件过多，可选择DreamMail直接在服务器上删除，节约收邮件的时间。Outlook 2003作为Office 2003的组件，明显偏向商业用途，功能强大是理所当然的，但如果不是必要，还是不要用这么复杂的客户端为好。对于笔者这样喜欢简约风格的用户，DreamMail和KooMail简洁的风格最适合，只是垃圾邮件多的话会比较麻烦。最后，拥有强到夸张的色彩和个性化设置的IncrediMail，是喜欢精彩生活的用户的最佳选择。

工具快报

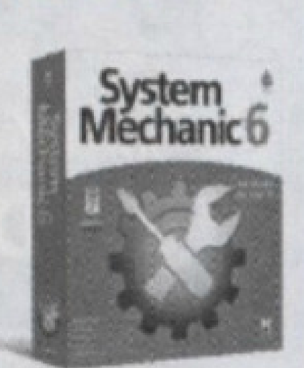
由于笔者经常接触各类软件，经常碰到一些软件在安装时的“流氓”行为，这种强加于人的行径的确让人感到气愤。例如Cyberlink公司出品的老牌DVD播放软件PowerDVD 6，该软件在安装后，你会发现所有能与它关联的多媒体文件图标都换成了其特有的图标，而且在安装过程中和软件设置中均没有设置修改选项……这样的例子不胜枚举。扩大软件的推广程度本无可厚非，但上述“流氓”行径却只会让用户反感，也会对软件产生不良的影响，希望软件开发者多听听用户的呼声并加以改进。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

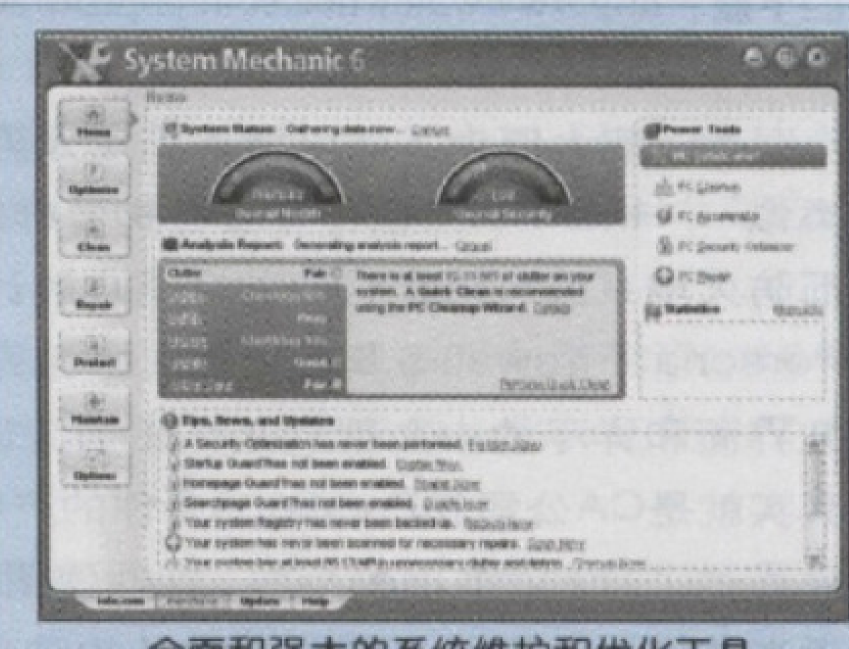


PC机械技师——System Mechanic 6



□类型：系统增强　□版本：6.0
□大小：18.5MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/2000/XP/2003
□主页：http://www.iolo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200523/sm6.rar

System Mechanic是一款著名的多功能系统维护和优化工具，除了华丽的界面，其全面和强大的功能也让人感到“震撼”。System Mechanic集成多个功能组件，具备清除系统垃圾、安全删除文件、优化系统性能、保障系统安全稳定、自由定制Windows和定期维护等众多功能，使用起来也非常简单，用户可快速上手。近日，iolo公司推出了全新的6.0版本，加入众多新特性，并对原有功能组件进行了增强和改进。现在我们就来看看System Mechanic 6的亮点：新版本改善了间谍软件防护功能，为用户安全可靠的防护服务，可有效阻止间谍软件、恶意软件、广告软件等；新增“灾难恢复”功能，可解决PC不能启动的问题和恢复损坏硬盘数据；新增“启动优化器”，通过优化随Windows启动的程序，可加快Windows启动速度；改进了磁盘碎片整理工具，整理速度比Windows内置的磁盘碎片整理程序快10倍；新增Drive Medic功能，可在硬盘问题导致数据丢失或系统出现故障前进行修复，做到防患于未然；新增全面的系统检测工具，可得到PC中所有硬件和软件的“超详细”诊断报告；增强了注册表优化程序，可搜索和修复更多注册表中出现的可影响系统正常运行的问题；新增高级进程管理器，可利用它查看所有运行的程序和进程，用户可随意阻止危险的项目再次启动；改善了启动管理器，可查看超过30种可隐藏自身并自动执行的程序，用户可清除危险程序并防止它们再次启动。



全面和强大的系统维护和优化工具

DVD拷贝利器——InterVideo DVD Copy 4

□类型：光碟工具　□版本：4.0
□大小：50.1MB　□性质：共享（14天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200523/IVIDVDCopy4.exe

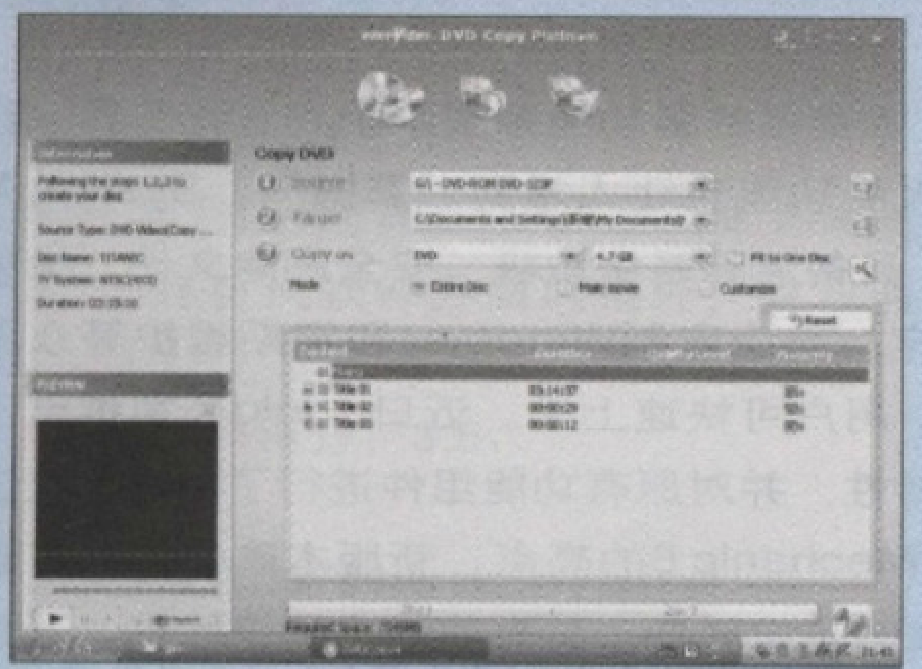
由Intervideo公司推出的一款快速方便的光盘拷贝工具，利用其特有的“三步”操作方式，可获得加密CD、DVD、视频、音乐、照片和数据文件的高质量拷贝。最新发布的InterVideo DVD Copy 4中增加了很多用户希望得到的功能，如自动Internet文件拷贝支持，支持手持和游戏设备，增加对DivX6中引入的新DivX媒体格式的支持，另外制作速度比上一版本快25%。下面就介绍一下InterVideo DVD Copy 4的主要新功能。

●网络拷贝：用户只需简单地提供URL和选择待拷贝的视频，即可从Internet上下载并将它们直接刻录到光盘上。

●自动制作菜单：当从电脑硬盘或Internet上刻录视频文件到DVD盘片上时，使用该软件可自动创建一个导航菜单。

●DivX6和DivX媒体格式：用户现在可创建具备DivX媒体格式所有先进特性的DivX媒体文





快速方便的光盘拷贝工具

件，包含交互式菜单、多字幕和多音轨，从而获得完美的DVD家庭娱乐体验。

●支持3GPP/3GPP2：支持用于通过3G宽带移动网络传输的数字视频新标准，InterVideo DVD Copy 4可用于管理和通过电子邮件发送存储在移动电话上的视频剪辑。

●支持SONY PSP视频格式：电影爱好者可复制他们喜欢的视频剪辑到SONY存储棒上，并在目前流行的SONY PSP上播放。

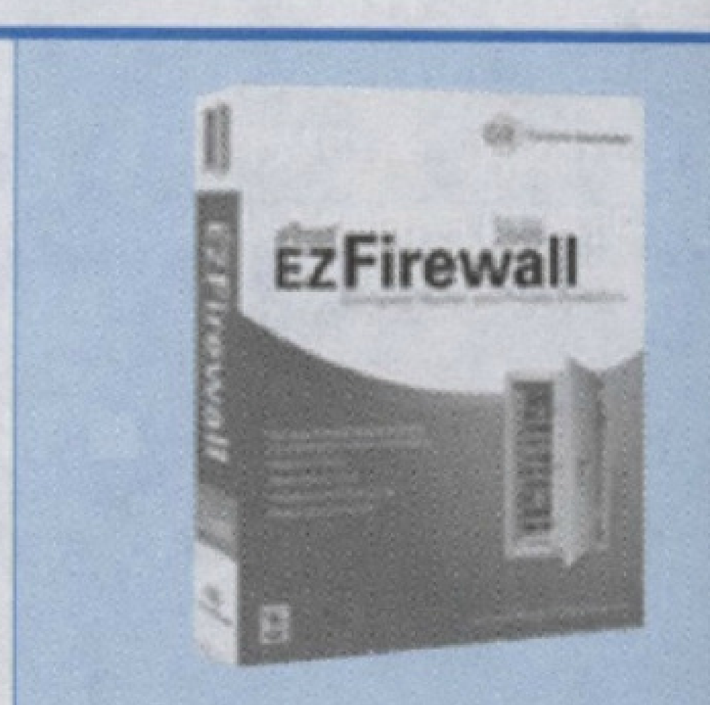
●从DVD影片中复制音乐CD：音乐爱好者可通过从DVD影片中提取音轨，并可将其存为MP3、WMA或WAV文件，从而创建属于自己的"电影原声CD"。

●支持4.85G DVD：支持提供额外150MB空间的新格式，可用于超刻。如果整张盘片容量还没有使用，这个DVD碟片外边的3毫米区域会在刻录4.7GB内容时作为保护缓存。

●刻录DVD-Video为光盘镜像：使用这个新功能，可将家庭电影复制为光盘镜像，然后保存到PC中以便在合适的时间进行刻录操作。

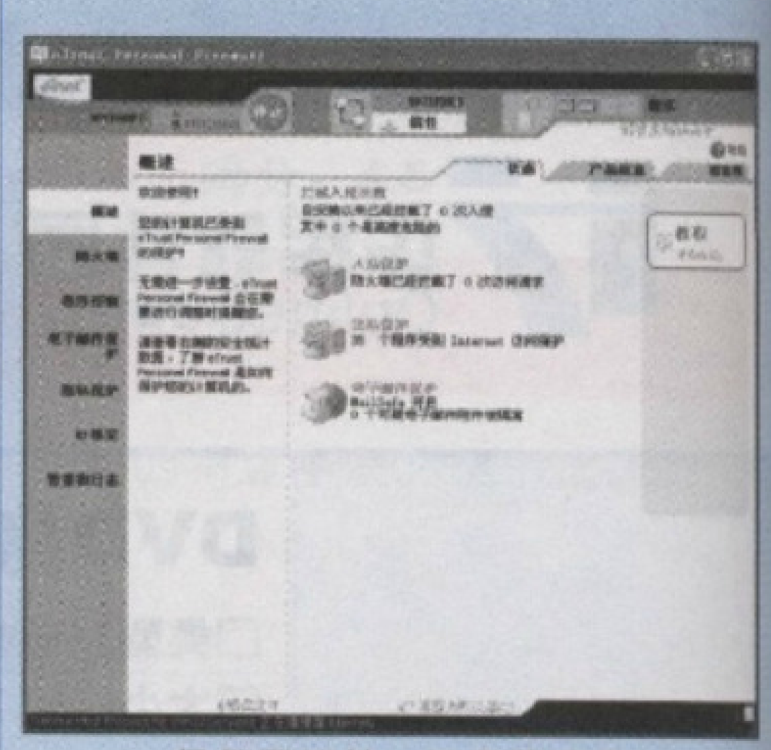
安全长城——eTrust Personal Firewall

□**类型**：个人防火墙　□**版本**：5.5官方简体中文版
□**大小**：9.13MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win98SE/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.ca.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200523/Firewall_SC.exe



在一座大厦中，防火墙是防止火势蔓延的屏障，这与PC中的防火墙概念十分类似——Internet上也存在着各种各样的"火灾"，如黑客活动、病毒、蠕虫等，而防火墙系统可阻止它们破坏用户的计算机。近日，CA公司发布了最新的eTrust Personal Firewall 5.5版，令人惊喜的是其官方中文版本也同步推出，熟悉的中文界面和详尽的中文帮助文档相信会让国人倍感亲切。eTrust Personal Firewall其实就是CA公司和Zonelabs合作的产物，界面和功能与ZoneAlarm如出一辙，而且通过了苛刻的ICSA认证。软件使用非常简单，CA公司的安全专家已经选择了适当的设置，因此无需更改默认的防火墙设置。eTrust Personal Firewall提供了四大安全防线——防火墙保护、程序控制、隐私保护和身份保护，可有效阻止黑客、间谍程序、木马和恶意软件的入侵，清除cookies和临时文件，阻止烦人的弹出广告窗口……由于是中文界面，软件操作起来非常简单，用户若有不明白的地方还可以参阅帮助文档，相信你会很快喜欢上eTrust Personal Firewall的。

注：一年免费使用期安装码为EMWTK-41QCM-XJPZL-R2WWE



仍然坚持着一年免费使用

虚拟无止境——VirtualDrive 10

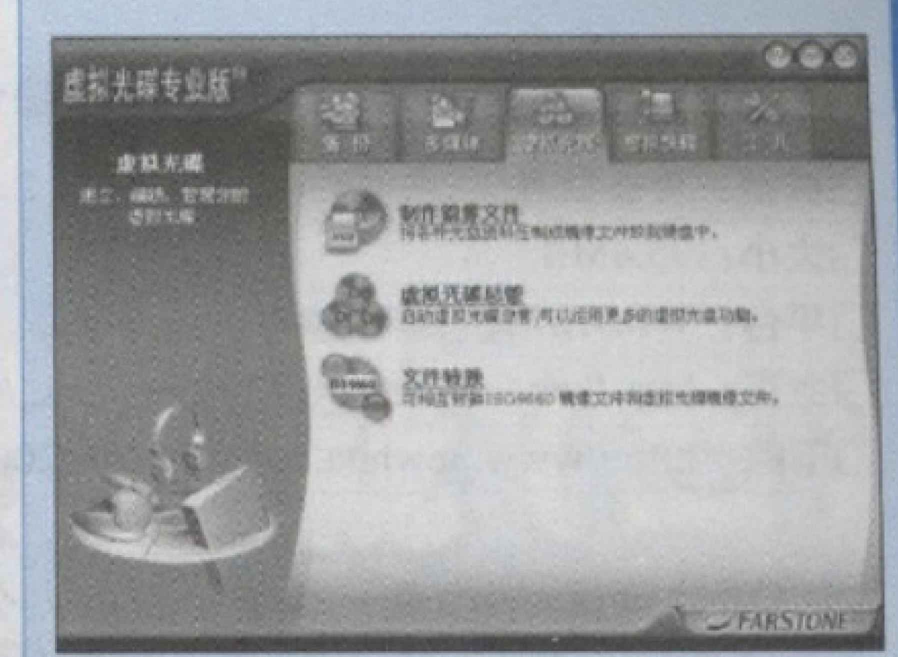
□**类型**：虚拟光驱　□**版本**：10.0
□**大小**：73.7MB　□**性质**：共享（15天试用期）
□**平台**：Win2000/XP/2003
□**主页**：http://www.farstone.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200523/VDPro10.zip



作为一款成功的虚拟光驱工具，VirtualDrive深受广大用户尤其是游戏玩家的喜爱，目前其总销量已超过1000万，下载量更是惊人。质量再好的光盘，使用次数多了难免有刮伤甚至损坏的情况发生，而虚拟光驱可帮你改变这一切，是电脑玩家的必备良伴。面对着酒精（Alcohol 120%）和Daemon Tools等优秀同类软件的强大攻势，VirtualDrive的处境不像以往那么"风光"了，于是最

新的VirtualDrive 10带着开发者的期望正式发布。

VirtualDrive 10改善了游戏兼容性，比任何其他虚拟光驱软件支持更多的PC游戏，支持的最新游戏有Madden 2006、Dungeon Siege、Sacred Gold、Advent Rising和DOOM3等；增强了对碟片类型的支持，支持音乐CD、混合模式CD、图像CD、视频CD（DVD-ROM数据模式）和非加密视频DVD；新版本可对虚拟光盘进行编辑，可编辑包括喜爱的音轨、文档、扩展包和定制程序在内的各种内容，制作个性化的虚拟光盘；新版本提供更强的版权保护支持，VirtualDrive 10支持大多数主要的版权保护，包括SafeDisc 1/2、SecuROM、Laser Lock、CD-Cops、SecurRom 5/7和Starforce 1/2/3；另外，新版本提供更直观的用户界面，用户可在友好的界面中进行虚拟光盘的创建和管理，即使是新手也可以在短时间内进行操作。



好是好，就是体积大了点

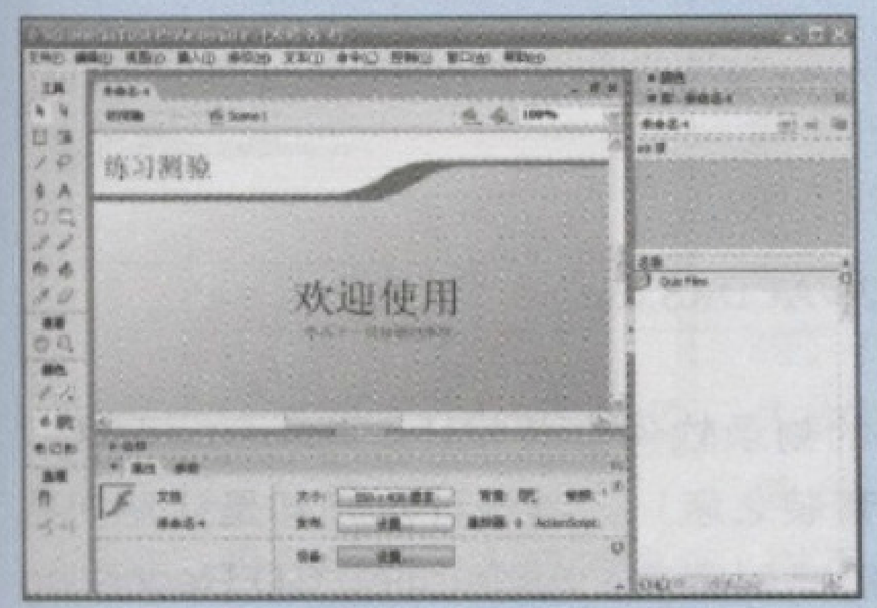
动画制作专家——Macromedia Flash 8

FLASH Professional 8

□类型：多媒体编辑　□版本：8.0官方简体中文版
□大小：123MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.macromedia.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200523/Flash8-chs.exe

重点推荐

业界著名的互动内容制作软件，为网页设计人员和开发人员提供了一系列工具，包括图形效果工具、动画制作工具、文本、视频和音频工具，用于提供从桌面到手机的丰富用户体验。用户可使用Flash创建功能强大的互动式营销、演示文稿、丰富的媒体广告、电子教学、娱乐、商业应用、互动视频体验等内容。全世界有超过200万专业创作人员在使用Flash，网络上的用户超过5.6亿，是世界上使用最广泛的软件平台之一。日前被称为“Macromedia迄今为止最重要的Flash版本”的Macromedia Flash 8正式发布。Flash 8主要新增功能如下：



还用多说吗？请关注“幻彩多媒体”

渐变增强：能对舞台上的对象应用复杂的渐变，最多可向渐变添加16种颜色，精确控制渐变焦点的位置，并对渐变应用其它参数，另外还简化了应用渐变的工作流程。

对象绘制模型：可在舞台上直接创建形状，而不会与舞台上的其它形状互相干扰。

FlashType：舞台上的文本对象在Flash创作工具和Flash Player中具有更为一致的外观。

脚本助手模式：这一新增模式使你在不太了解ActionScript的情况下也能创建脚本。

扩展的舞台工作区：可使用舞台周围的区域存储图形和其它对象，而在播放SWF文件时不在舞台上显示它们。改进的“首选参数”对话框：新版本对其进行了重新布置，使其更简明好用。

单一库面板：现在可使用一个“库”面板来同时查看多个Flash文件的库项目。

改进的发布界面：简化后的“发布设置”对话框，使得对SWF文件发布的控制更轻松。

对象层级撤消模式：现在可逐个跟踪对各个对象所做的更改。

图形效果滤镜：可对舞台上的对象应用图形滤镜，使用这些滤镜可使对象发光、添加投影以及应用许多其它效果组合。

混合模式：可获得多种复合效果，方法是使用混合模式更改舞台上一个对象的图像，与位于它下方的各个对象的图像的组合方式。

位图平滑：现在，当位图图像显著放大或缩小时，它在舞台上的外观有了很大改善。

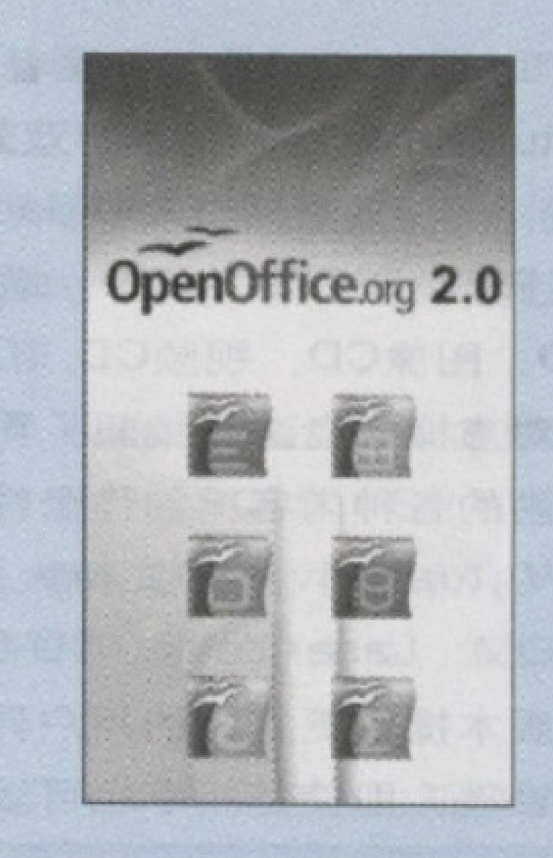
改进的文本消除锯齿功能：可通过应用新的消除锯齿设置，使正常大小和较小的文本在屏幕上更清晰易读。

新的视频编码器：附带了一个新的视频编码器应用程序，可方便地将视频文件转换为Flash视频（FLV）格式，还可以用来执行视频文件的批处理。

视频Alpha通道支持：可为视频对象使用Alpha通道，从而创建透明效果。

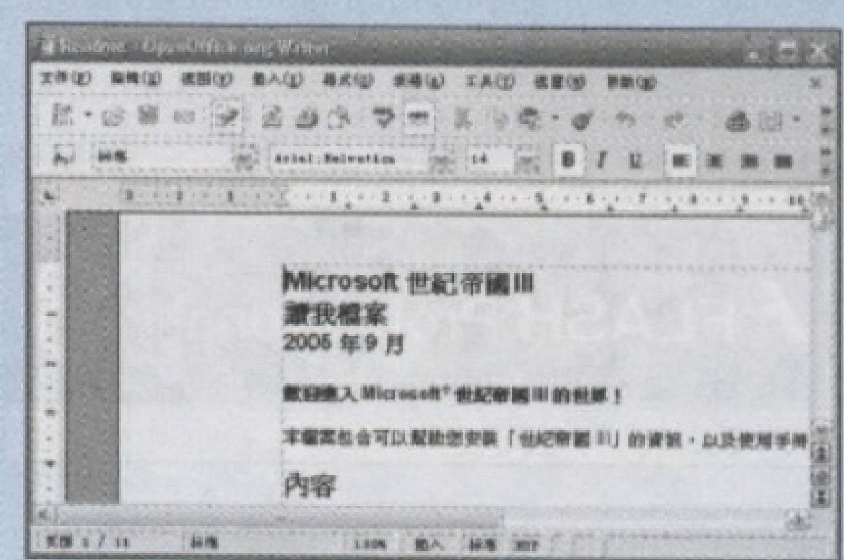
挑战Microsoft Office——OpenOffice.org

□类型：办公软件　□版本：2.0官方简体中文版
□大小：75.4MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.openoffice.org
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200523/OOo.rar



OpenOffice.org是一款跨平台的办公软件套装，与Microsoft Office等主要办公软件套装兼容，但与那些商业软件不同的是——OpenOffice.org是自由软件，任何人都可免费下载、使用和散布。OpenOffice.org包含Writer（文字处理）、Impress（演示文稿）、Calc（表格）、Draw（绘图）、Math（公式）和Base（数据库管理）四大组件，软件使用简单、操作方便，功能也丝毫不比Microsoft Office逊色。在OpenOffice.org刚刚度过五周岁生日之际，全新的2.0版本发布。OpenOffice.org 2.0据称是第一个基于XML、符合ODF（开源文件格式）标准的办公软件——这就意味着除OpenOffice.org之外，你还可用任何支持OpenDocument的软件来打开文件。

OpenOffice.org 2.0的用户界面可被分成工具区和工作区等多栏视图，工具栏还可以定制；在知道密码的情况下，可打开加密的微软Office文档；加入封件合并功能；可输出PDF格式文档；电子表格程序可支持65 536行表格（跟微软Excel的数量一样）；文档可加入数字签名等。



微软下一版Office据说也要使用XML格式

刻录精灵——Ashampoo CD Recording Suite



□类型：刻录软件　□版本：4.0
□大小：4.22MB　□性质：共享（30天免费试用期）
□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.ashampoo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200523/ACDRS.exe



不如Nero强大但更方便

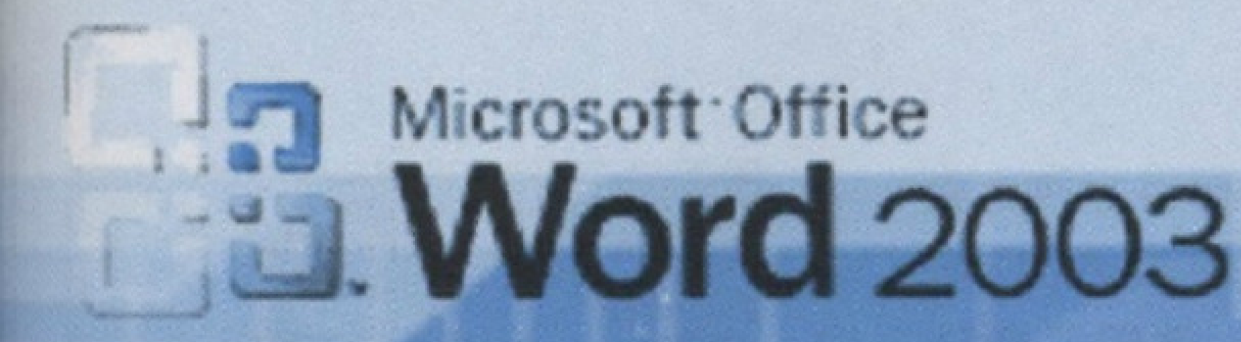
与市面上众多把用户“武装到牙齿”的刻录软件套装相比，Ashampoo CD Recording Suite虽然名字上有“Suite”（套装之意），其设计思路却是让用户易于操作，而不是让用户对那些“丰富”功能感到困惑。Ashampoo CD Recording Suite的安装文件只有4MB多，软件支持包括简体中文在内的多语言界面显示支持；提供对超过1500种刻录设备的支持；可创建MP3 CD，将视频文件刻录为VCD或SVCD，可创建和刻录光盘镜像；利用其“拖拽”功能，可直接在Windows资源管理器中直接进行添加文件操作；支持最多64字符的文件名，包括空格；可方便地为音乐、视频和数据光盘中创建拷贝；无须插件即可将WAV、MP3、FLAC和Ogg Vorbis文件直接刻录为音乐CD；另外，软件还支持多区段刻录。

免费试用30天Key可在以下网址申请：http://www.ashampoo.com/frontend/registration/php/trial_step1.php?session_langid=2&edition_id=855。

软件升级快报

Nero 7官方简体中文版： 著名刻录软件。新版本采用全新的引擎，支持最新的的HD-DVD和蓝光刻录机；新增Nero Home，提供类似Media Center风格的操作界面，支持遥控器操作，用户可清晰直观地浏览数码相片、观看视频和电视，调整音频和各种设备；另外，Nero 7对各功能组件均进行了增强和改进，支持目前绝大部分多媒体格式，用户可更方便地执行各种操作。下载地址：ftp://ftp.nero.com/software/nero7/Nero-7.0.1.2_chs.exe。

WinZip 10.0正式版： 昔日压缩软件霸主。新版本采用Windows资源管理器风格界面来管理Zip文件，处理巨大和多文件夹压缩文件更方便；改进了压缩性能，通过两个压缩算法显著地提高了压缩率，减少了Zip文件的大小；新增WinZip工作向导，可自动完成重复性任务，能方便地备份数据设置、保存重要文档或通过电子邮件向其他人发送，甚至可使用软件内置的FTP功能将重要数据移到网站上；另外还可实现一步式Zip文件创建和CD刻录功能。下载地址：http://download.winzip.com/winzip100.exe。



Word域应用实例连载（二）

提高文稿撰写效率

■重庆 烟波

初看起来，文稿撰写、编辑是一件用不着多说的事情，但要是文稿比较长，或者你需要频繁使用Word，那效率就是一个不得不谈的问题。下面我就来谈谈用Word撰写文稿时，如何省去那些重复性的操作，如何简化文稿处理的过程。

一、输入自己的个人资料

对于个人用户来说，每次用Word撰写文稿时，总要输入自己的个人资料，如姓名、单位、邮编、地址等，很麻烦，有没有办法省掉这一无聊的操作呢？

下面就用Word的域功能来完成这种输入。

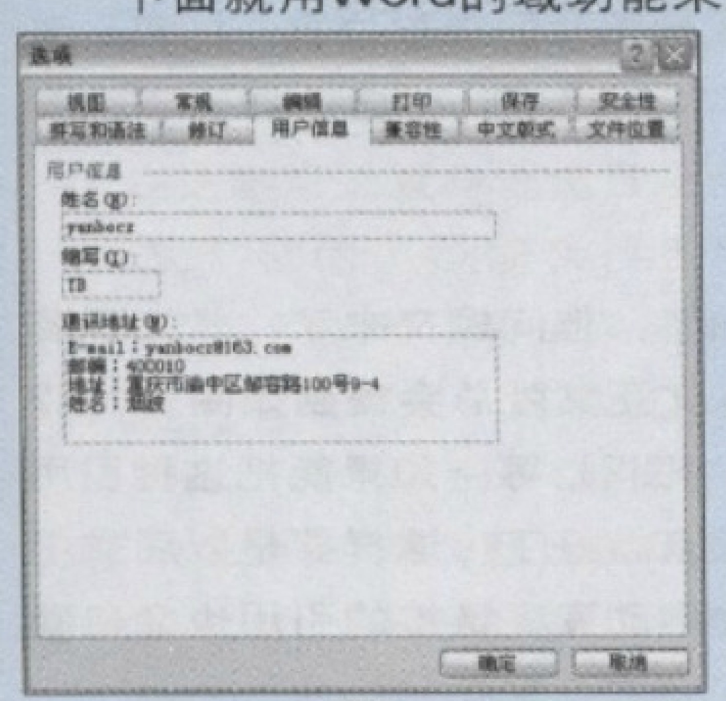


图1

1.制作用户信息

在Word中点击"工具"→"选项"菜单项，在弹出的"选项"窗口中点选"用户信息"选项卡，并把光标移到"通讯地址"框内。在"通讯地址"中依次录入你的个人资料信息（图1）。点击"确定"保存你的个人资料信息，并退出"选项"窗口。

2.用域插入用户信息

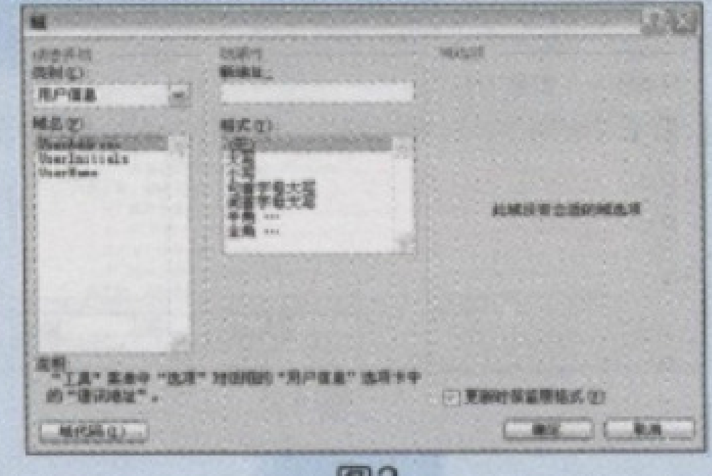


图2

当你用Word写完一篇文章后，将光标移到文章的最后，并按回车键另起一行。然后点击"插入"→"域"菜单项，在"域"的窗口中选择"类别"中的"用户信息"，并点选其下的"UserAddress"项（图2）。

最后单击"确定"，当"域"的窗口消失后，你会看到你的大名以及你的其他个人资料已经出现在文章底部了。如果你觉得你的用户信息排列得不够理想，可以再回到第一步去修改，效果不错吧？

提示： 如果你觉得这样操作还是太麻烦，那建议你将这个简单操作录制成一个宏，并设置一个快捷键，如此一来，你只需按一个快捷键就能完成个人信息的输入。

二、插入自动更新的时间

可以利用Word的域功能，在文档中保留文档的创建、上次打印、上次保存的时间。

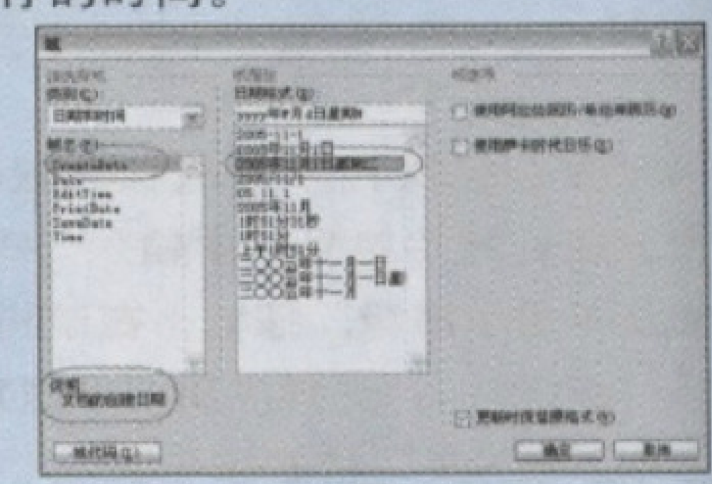


图3

在文档中选中待插入时间的位置，单击"插入"→"域"菜单项，在"域类别"中选择"日期和时间"选项，在"域名"中选择CreateDate、PrintDate或SaveDate域即可。如果你不明白域名的含义，请看下面的说明，然后在"域属性"中点选一种格式，最后单击"确定"按钮（图3）。

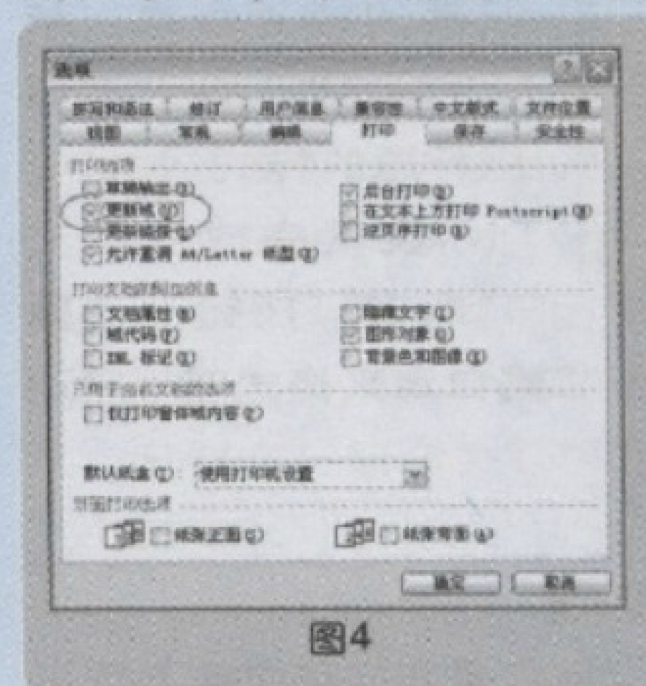


图4

提示： 如果你将日期作为域插入到文档中，但未对其进行更新，则打印出来的日期就可能不正确。你如果希望每次打印时都打印出更新的日期，则可让Word在打印时自动更新，其方法为：单击"工具"→"选项"菜单项，然后单击"打印"选项卡，在"打印选项"复选框下勾选"更新域"选项即可（图4）。

三、多级标题自动编号

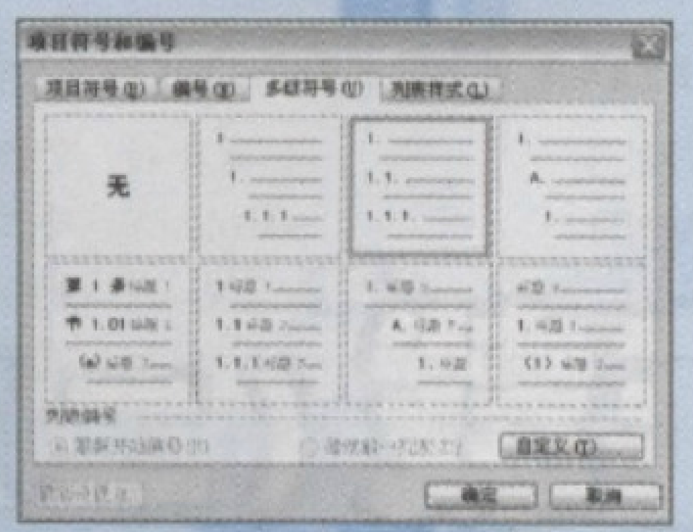
图5

如果要制作一篇如图5所示标题比较复杂的长文档，手动撰写这些标题序号是非常麻烦的，也很容易出错。事实上可用Word的"项目符号和编号"功能自动生成。

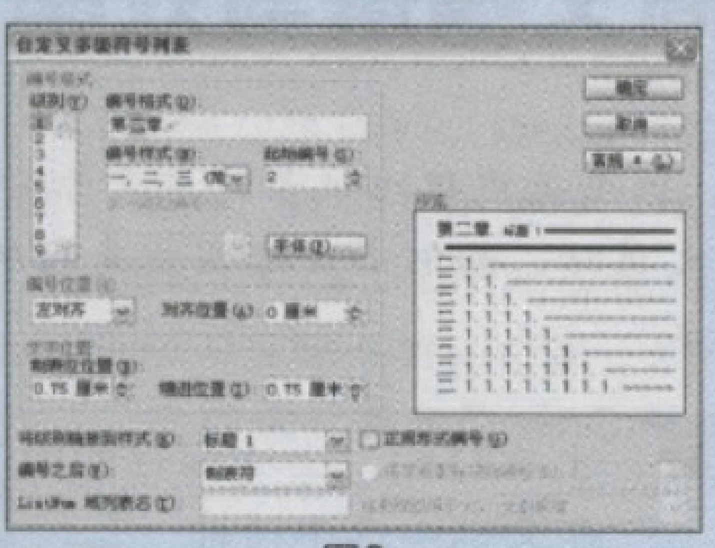


图6

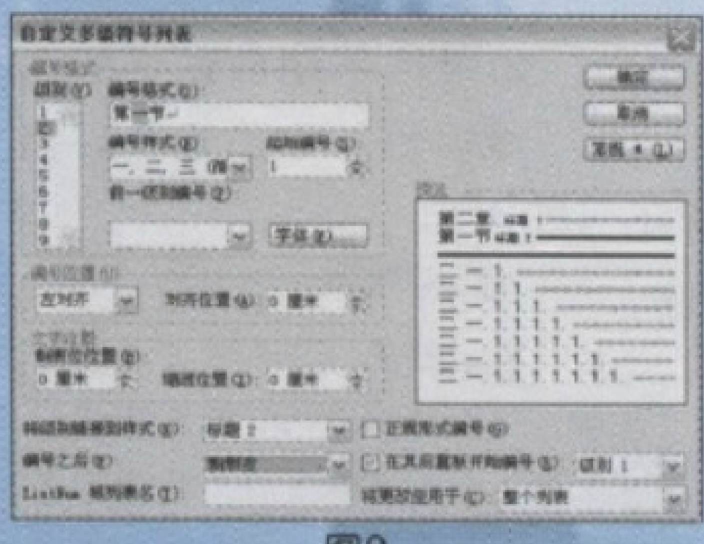
先来设置章这一级，选择标题名，将其设置成"标题1"样式（图6），然后单击"格式"→"项目符


图7

号和编号”菜单项，打开“项目符号和编号”对话框，选择“多级符号”选项卡，根据自己的喜好，选中一种编号方案，再单击“自定义”按钮（图7），打开“自定义多级符号列表”对话框。


图8

选中“级别”列表框内的“1”，然后选择编号样式为“一、二、三”，在编号格式框内“一”字符之前输入“第”，之后输入“章”（图8）。上面的设置表示文档中一级标题段落按“第X章”格式编号。在“起始编号”中输入“2”，也就是从第二章开始。单击“高级”按钮，在“将级别链接到样式”中选择“标题1”，这样应用“标题1”样式的标题就会自动添加“第X章”格式编号。


图9

接着选中级别列表框内的“2”，按图9设置文档中二级标题段落的标号格式。依次再设置三级乃至四级标题的样式。

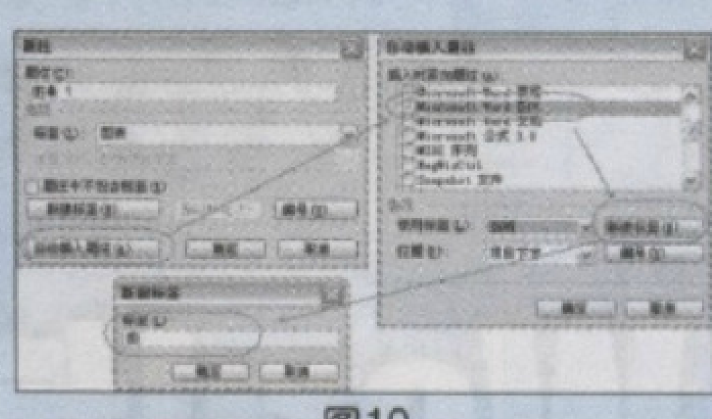
设置完成后单击“确定”按钮，返回文档编辑窗口，可看到文档已根据自定义格式对标题进行了编号。

四、自动插入图片序号

为了让文稿更具表现力，经常要在文稿中插入很多图片。每插一个图固然可以手动写一个编号，麻烦倒不说，要写文稿后发现其中的一个图号错了，那就得重新编一次。为了解决这个问题，下面就来讲讲如何让Word自动添加图号。

1.自动插入图号

单击“插入”→“引用”→“题注”菜单项，打开“题注”对话框，再单击“自动插入题注”按钮，在弹出对话框中勾选“Microsoft Word图片”项，并单击“新建标签”按钮。假设需要的编号格式为“图1、图2”，于是在弹出的“新建标签”对话框中输入“图”，注意不要输入任何数字，实际编号的数字Word会自动处理。输入完成后单击“确定”返回“题注”对话框（图10）。


图10

在返回“题注”对话框中将“使用标签”设为“图”，“位置”选择为“项目下方”。Word默认的编号输入为“1、2、3”，如果你要更改编号数字，可单击“编号”按钮，在弹出的对话框中进行设置（图11）。设置完成，单击“确定”后返回Word编辑窗口。以后插入图片时，Word就会自动为它们添加编号了。同样，如果文档中的表格、公式需要自动编号，在这里勾选对应复选框就是了。

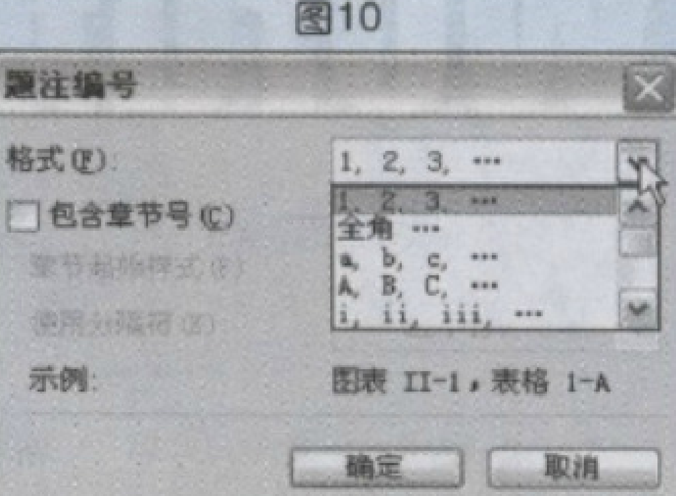


图11

在Word中打开要插入图片的文档，在第一张图片的插入位置处单击，然后点选“插入”→“图片”→“来自文件”菜单项，找到图片的存放位置，把第一张图片插入文档。这时你可以看到Word自动在它下方添加了题注“图1”。

2.图号引用

图号是可以自动添加了，但问题又来了，常常需要在正文中引用图号，如本文正文就总会提到如图1、图2等字样，或者（图1）、（图2）等，如果能把这种引用和相应的题注图号链接起来就好了，这样要是以后文中删除了图片，题注图号会自动变，链接的引用也会自动跟着变。

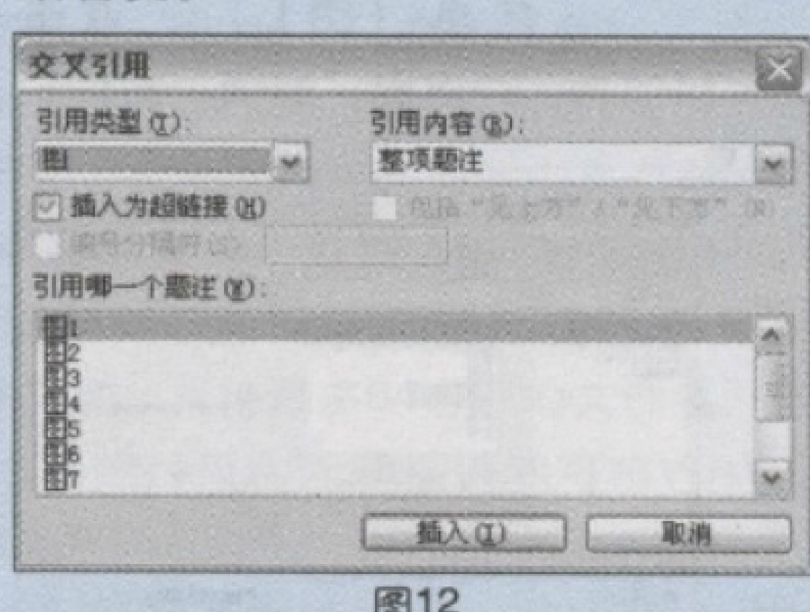


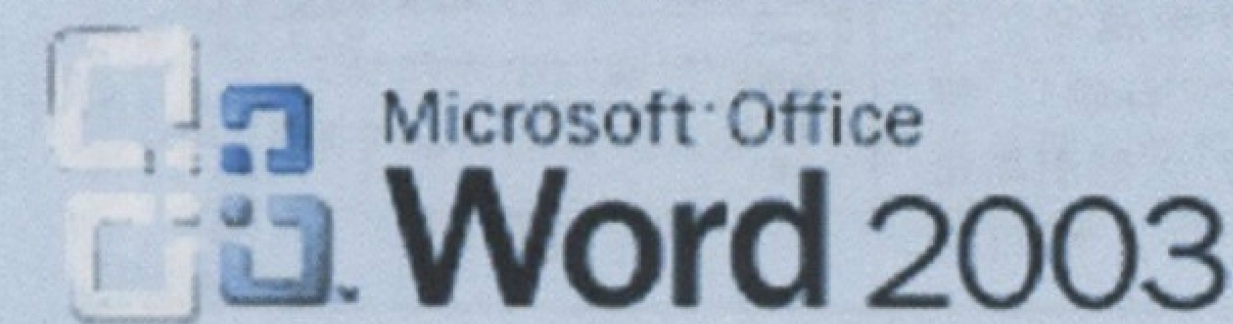
图12

在加插图1引用说明的位置输入“（）”，然后将光标定位于其中，单击“插入”→“引用”→“交叉引用”菜单项，打开“交叉引用”对话框，在“引用类型”下拉列表内选择“图”，在“引用哪一个题注”列表框内选中“图1”，单击“确定”（图12），这样就设置好了图1的引用说明。

这时“交叉引用”对话框并没关闭，可把插入点定位于需要添加图号，如图2的引用说明的位置，然后选中“引用哪一个题注”列表框内的“图2”，单击“插入”按钮即可为图2添加引用说明。用同样方法为其它插图在正文中添加引用说明。

五、插入目录与合并目录

通常文档的正文内容完成之后，还需要制作目录。



所谓“目录”。目录的作用在于，方便读者可以快速检阅或定位感兴趣的内容，同时了解文章的纲目结构。

1.目录的制作

使用Word为文档创建目录，最好的方法是根据标题样式。具体地说，就是先为文档的各级标题指定恰当的标题样式，也就是前面提到的赋予标题1、标题2之类的样式，然后Word就会识别相应的标题样式，从而完成目录制作。

下面以前面提到的那个文档为例。打开案例文档，由于各级标题运用了恰当的标题样式，所以可直接进入创建目录的步骤了。

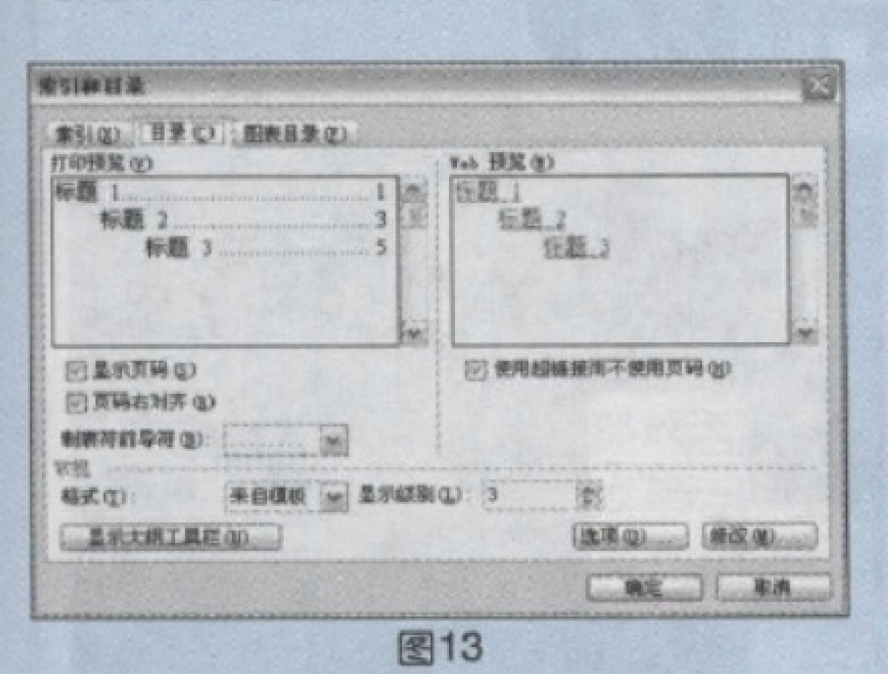


图13

将插入点定位于文档的最前处，然后单击“插入”→“引用”→“索引和目录”菜单项，打开“索引和目录”对话框，选择“目录”选项卡（图13）。

在这里可设置与创建目录相关的内容。比如可单击“格式”框的下拉箭头，在弹出的下拉列表中选择Word预设置的若干种目录格式，通过预览区可查看相关格式的生成效果，这里选择“正式”。

单击“显示级别”框的选择按钮，可设置生成目录的标题级数，Word默认使用三级标题生成目录，这也是通常设置，如果你需要调整，在此设置即可。

单击“制表前导符”框的下拉箭头，可在弹出的列表中选择一种选项，设置目录内容与页号之间的连接符号格式，这里默认的格式为点线。

完成与目录格式相关的选项设置后，单击“确定”，Word即可自动生成目录（图14）。

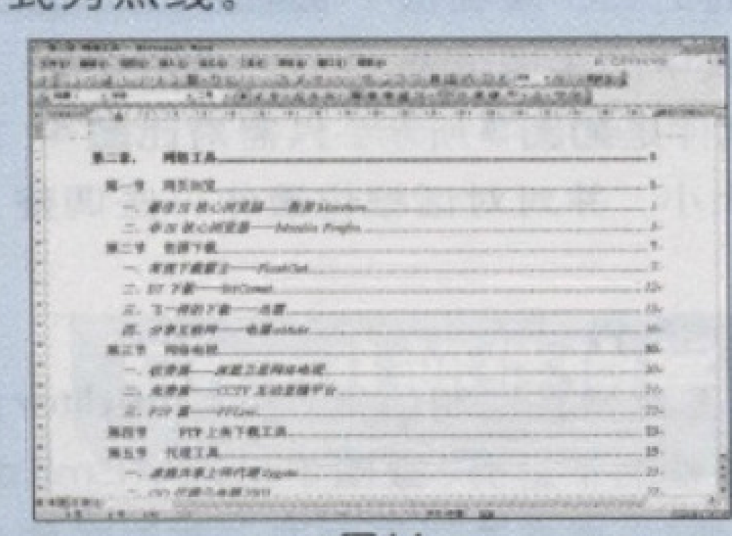


图14

目录生成后，也许外观并不符合要求，在这种情况下，可方便地根据自己的要求进行更改。

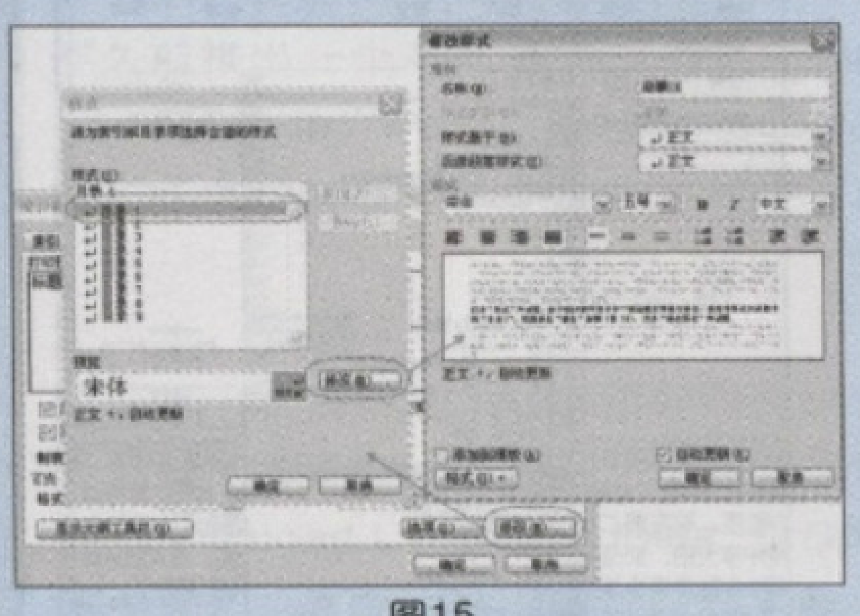


图15

假设想把目录中一级标题文字改为“蓝色”，则进行如下操作：用和前面相同的方法进入“索引和目录”对话框，并选择“目录”选项卡，单击“修改”按钮。如果你的“修改”按钮是灰色的，则单击“格式”框的下拉箭头，在弹出的下拉列表中选择“来自模板”选项。

打开“样式”对话框，由于要对目录中一级标题文字进行修改，故选中样式列表框中的“目录1”，然后单击“修改”按钮（图15），打开“修改样式”对话框。

单击“修改样式”对话框中的“格式”按钮，在弹出的菜单中选择“字体”，打开“字体”对话框。将对话框中的字体颜色改为蓝色。

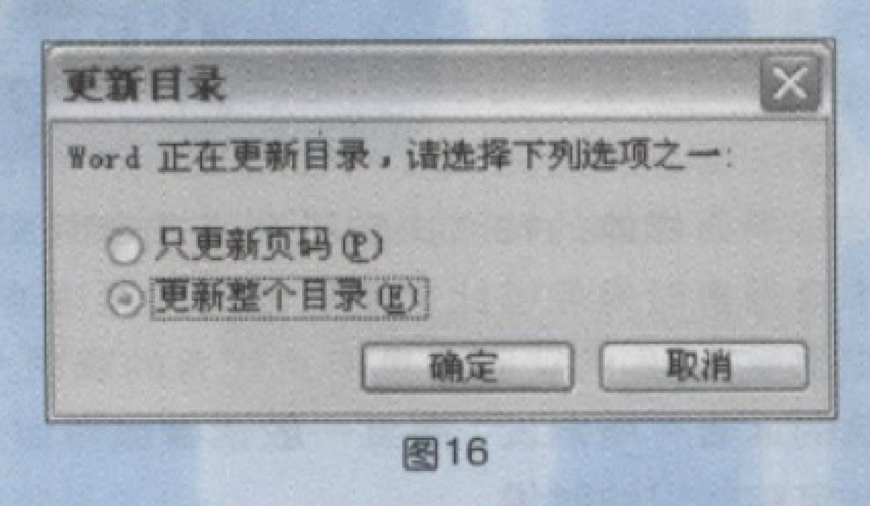


图16

最后值得注意的是，如果当目录制作完成后又对文档进行了修改，为了保证目录的绝对正确，请对目录域进行更新。操作方法为：将鼠标移至目录区域单击右键，在弹出的菜单中选择“更新域”命令，打开“更新目录”对话框，选择“更新整个目录”单选框，然后单击“确定”即可更新目录（图16）。

2.合并目录

对于长文档，通常的做法是将其分割成若干个短文档，然后分章分节录入和排版。麻烦来了，因为Word只能对当前文档插入目录，如果要为整个文档创建目录，事情可就不大好办了。从来就没有听说过Word还有合并目录这样的功能，正所谓天无绝人之路，我发现通过域功能可以合并目录。

此方法主要通过TOC（目录）域和RD（引用文档）域命令实现，假定在G盘others文件夹下有第一章.doc、第二章.doc、第三章.doc三篇文档需要合并目录，只需在一新建文档中键入如下域命令：

```
{ TOC }
{ RD G:\\others\\第一章.doc }
{ RD G:\\others\\第二章.doc }
{ RD G:\\others\\第三章.doc }
```

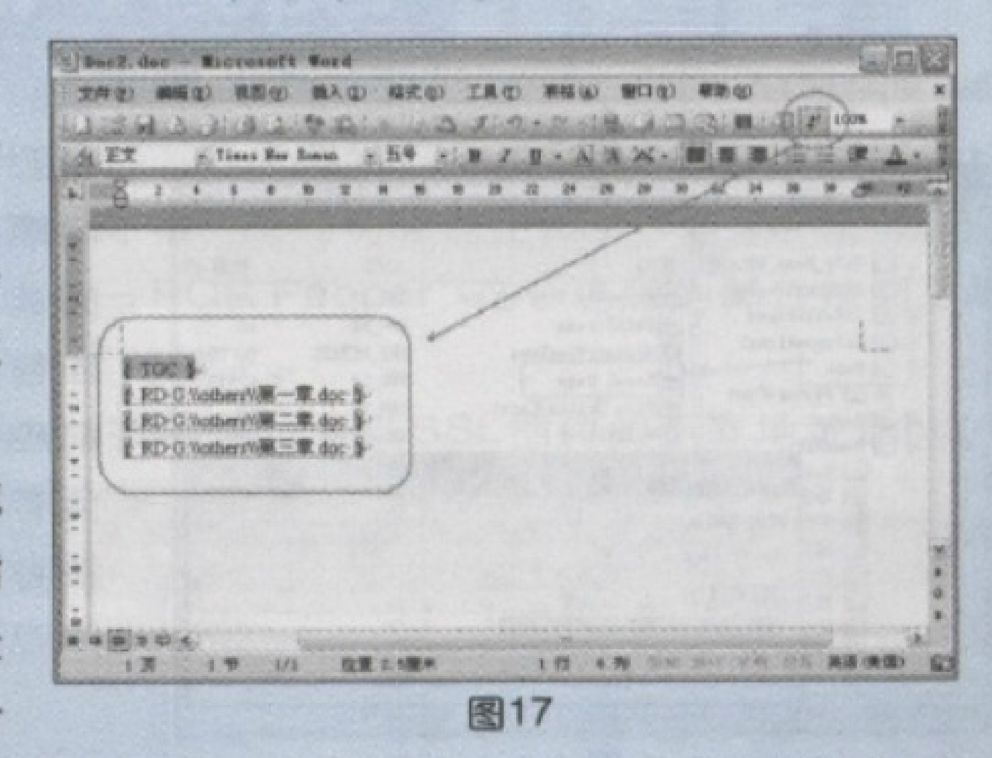
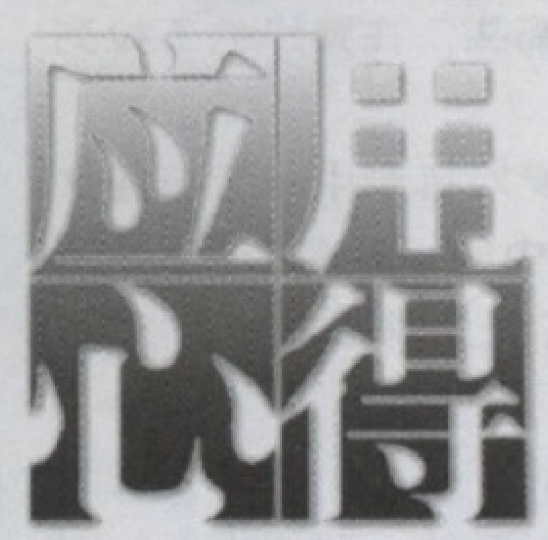


图17

其中{TOC}域是根据文档中预先设置好的标题样式来创建目录。{RD}域则是用以指定合并目录时所要包含（引用）的文档（图17）。输入完后，右键单击{TOC}，在弹出的菜单中选择“更新域”，合并后的目录便会自动呈现出来。



编者按： 投稿的配图问题一直都是投稿规范中强调的重中之重，但由于牵涉的环节较多，比较难用简单的语言表述清楚。本期特别刊出《以图载道——读图时代的截图选择》一文，讲述的就是投稿的配图问题，大家都去看看，定然会有收获。顺便说一句，本栏目以后将更重视图片的使用，欢迎读者提出自己的建议。

本期推荐文章

以图载道——读图时代的截图选择

■北京 无标题

平面媒体的特点决定了刊登文章时图片的大小和数量都会有所限制，而图片本身很多时候能够比文字更能把问题说清楚，如今的读图时代，图片的重要性一定要重视。如何让图片具有更优秀的表现力呢？相信本文会对立志给平面媒体投稿的读者有所启发，而且一般读者也可以借鉴其法，比如说在给你的朋友讲解某些电脑知识的时候。

一、演示还是展示——图片大小的选择

杂志出版的一个重要特点就是图片永远都会有长宽尺寸的限制，而绝不会是你在电脑上截取的那般大小！绝大部分稿件都不是为了展示，而是为了演示：讲明白道理就是最好的。因此当图片空间被限制住以后，在投稿时截图就必须考虑图片放到杂志上将怎样？

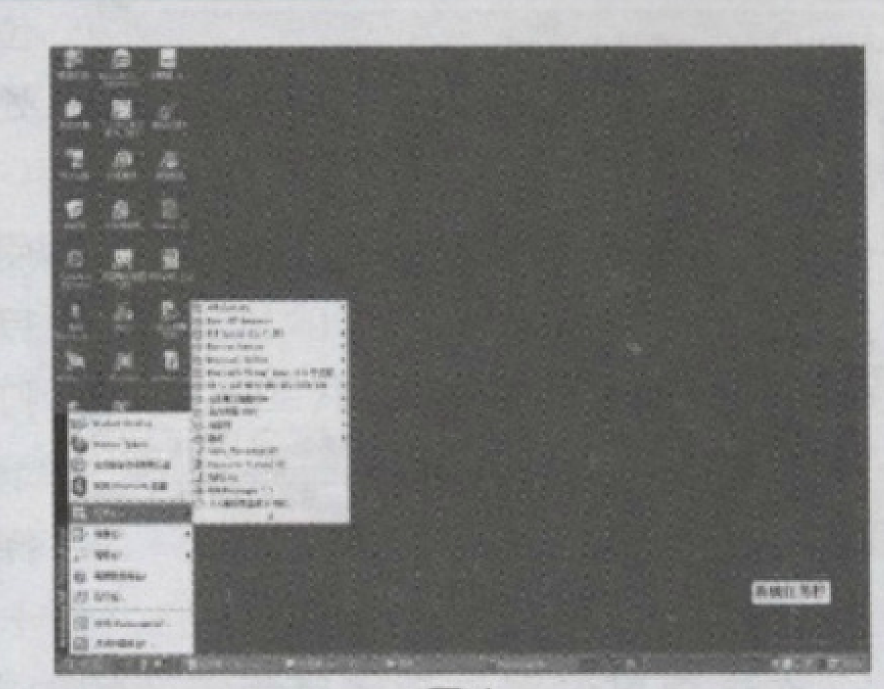


图1

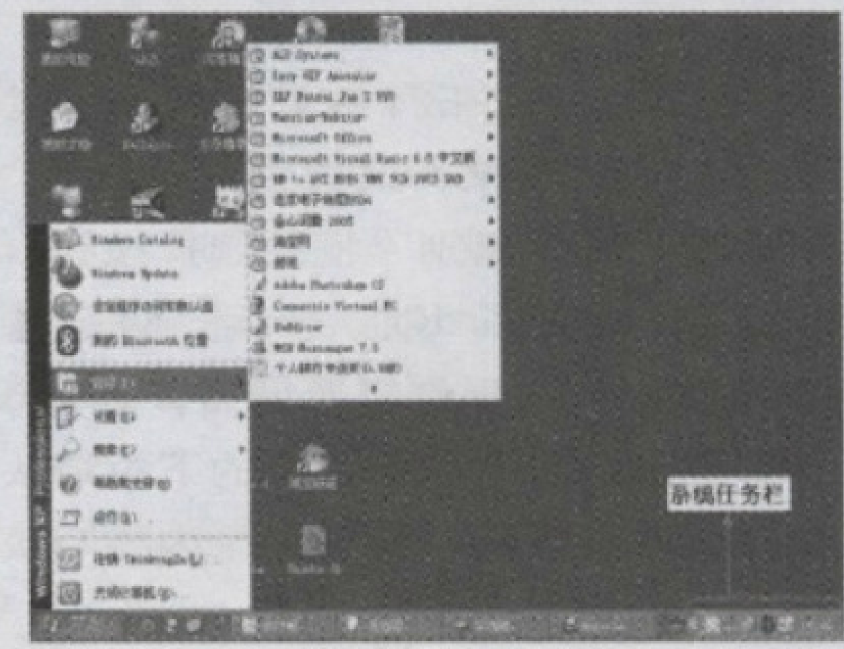


图2

1.屏幕分辨率

日常使用中只要显示器够好，一般人都会选用较大的屏幕分辨率，但在截图时却需另作一些考虑。以截取WinXP整个桌面，说明各部分的名称与用途为例，**图1**为1280 × 960下的截图，**图2**是800 × 600下的截图，现在将二者放在一起，可看出，更能清晰说明问题的并非大图，而是较小的图2。这种情况下，如果可能，甚至在640 × 480分辨率下截图更为妥当。至于这时有些作者有炫耀自己显示器的一丝心态，那就更要不得了。

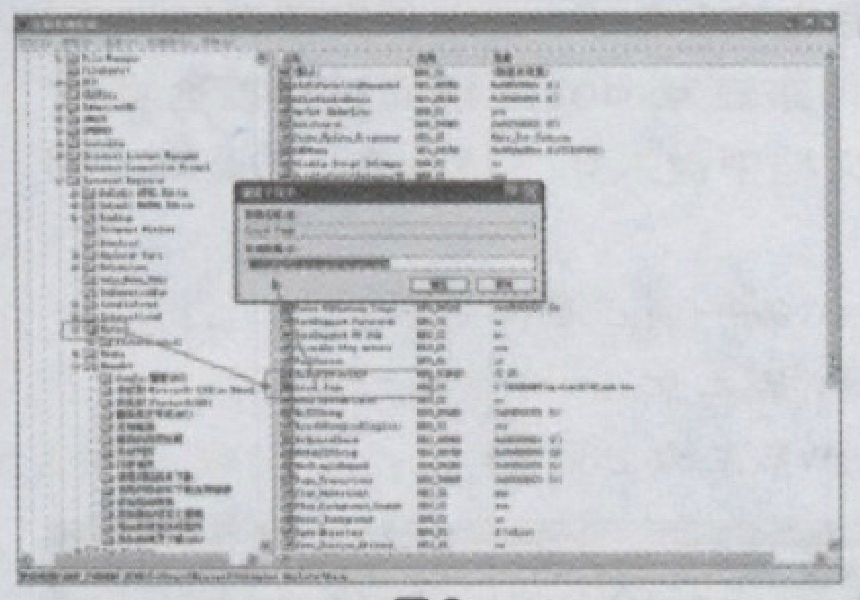


图3

2.大小调整

本例与上例有相通之处。现在假设需要用图说明注册表中的某键值及其修改，经常收到的稿件是**如图3**所示。只需对比**图4**，就可看出，只要在截图时适当调整一下窗口大小，并对对话框位置作一些调整，便能使图更清楚地出现在杂志上。

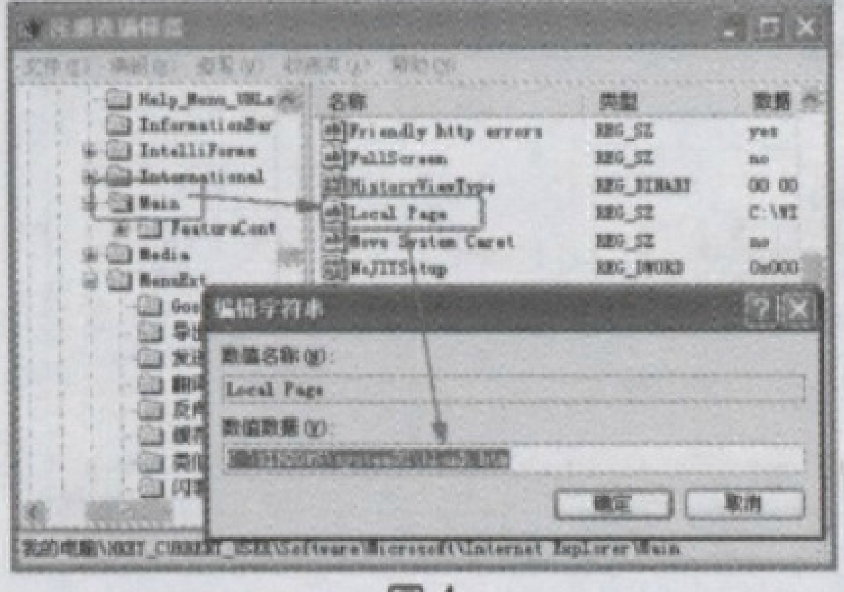


图4

3.截去无用信息和空白

如图5所示，这张图片旨在说明编辑软件EmEditor的键盘命令，只是下拉框的范围已超过了对话框的下边界，截图中出现了EmEditor中正在编辑的内容（图片下方用方框标示处）。也许这样可创造一些真实的感觉，但实际上对说明问题却无益，更在某种程度上影响图片的阅读，宜用作图软件将其删除（无用信息还包括QQ等软件的边界隐藏条等，截图前应细心处理）。这个例子大家看起来未免有些小题大作，但经常出现的情况是投稿者将对话框所处的整个软件背景也抓进图里面，这就更须改善了。

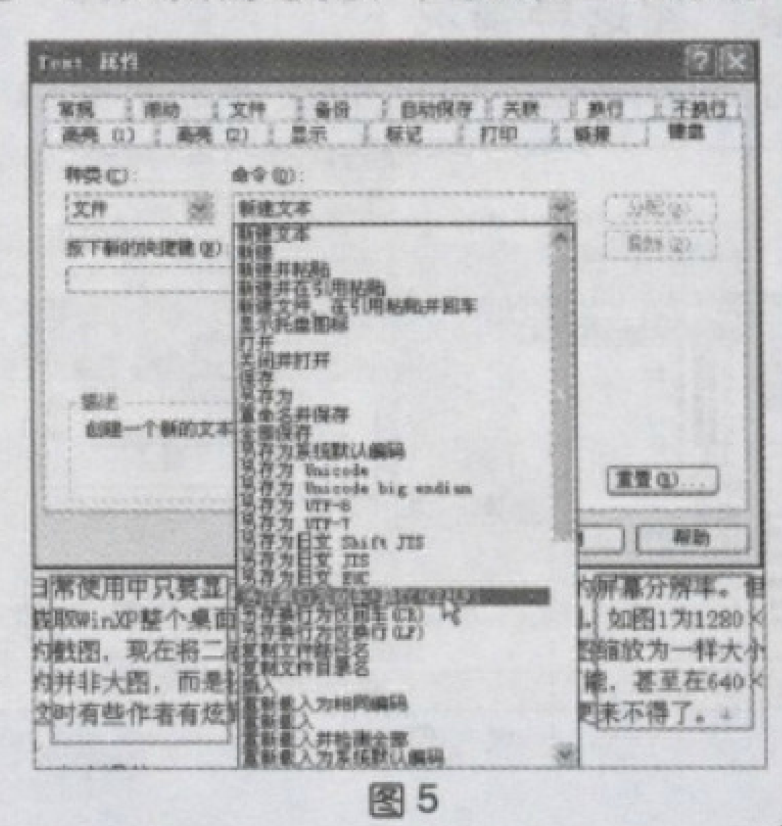


图5

如图6的例子则更为常见，这是CMD窗口的截图，有效的信息位于左上角很小的一块，大片的黑色背景占据了主要的图片空间。这种图片除了可在截图时将CMD窗口缩小外，也可正常截图，用做图软件将中间的黑色删除，然后将右、下方的部分边框拼凑过来**如图7**。后一种方法可“保

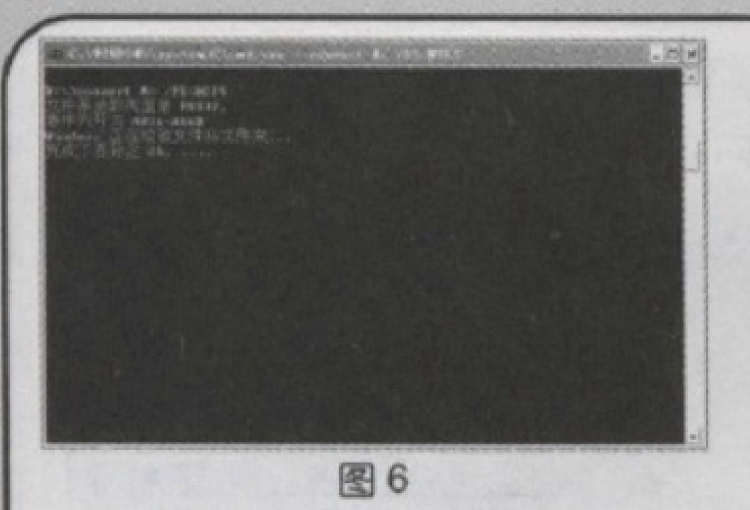


图6

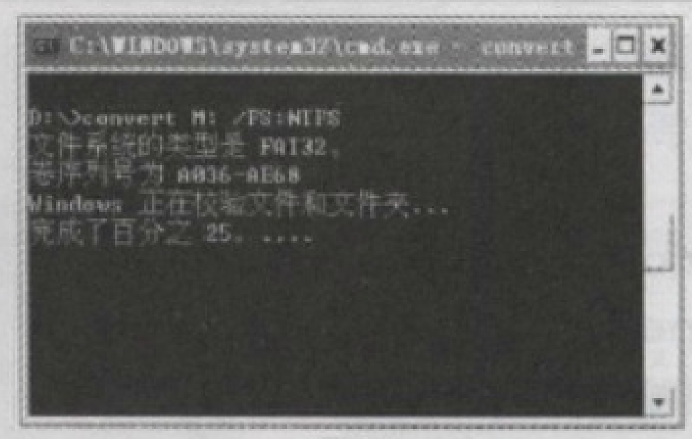


图7

证”一些真实性，更重要的应用是，有一些软件的对话框，在设计时就没有规划好，导致出现与图6相同的情况：有效内容集中于左上方，而“确定”“取消”等键却远远位于右下方，并且大小不可调整。为了保证图片排版后的可看性，宜将中间空白删除再行拼凑（**注**：也不宜删得一点空白不留，仍需保持一定的美感和真实性）。

图8

二、对症下药——特殊图片的截取处理

1.长条状图片的处理

这种情况经常出现在抓取整条工具栏时，由于此类图片经常比普通图片更长，而杂志排版一般都会使用分栏，不可能一张图片横贯整页，因此必定要将其多倍缩小：最终结果就是难以看清。如果不是为了说明工具条的概貌，做图时可将无用部分去除并辅以截取标记（**如图8**：本例假设作者是想说明“阅读”按钮）。用SnagIt很容易实现这样的效果，截图后先用裁切工具裁出有用的部分，然后选择任务窗格中的“边缘效果”，选定一种效果再设定边缘方向、阴影、轮廓等即可（**如图9**）。

图9

2.局部放大的处理

很有必要出现全貌又要清楚地看到重点，这时则必须使用局部放大进行处理。使用Photoshop等专业工具能作出完美的放大效果，但过于麻烦，这里退而求其次用SnapIt处理，尽管不够完美，但效率却可大幅提高。仍以上例进行说明，截取工具条后进入编辑界面后，将下边界下拉，留出足够的编辑区域；用椭圆选区工具选择要放大的部分，按住Ctrl键，拖动鼠标将其复制移动到合适的位置（**如图10**）；选择任务窗格中的“聚光和放大”，调整放大比例，“背景暗度”与“模糊背景”均置为最小值，为了突出显示放大部分，一定要勾取“阴影”选项（**如图11**）。最后加上放大标识，效果**如图12**所示。注意：局部放大后会出现锯齿，若影响了清晰度且工具条足够长也可采用“复制要放大区域→将原图缩小→粘贴放大区域→使用‘聚光和放大’添加阴影”的处理步骤。

图10

图11

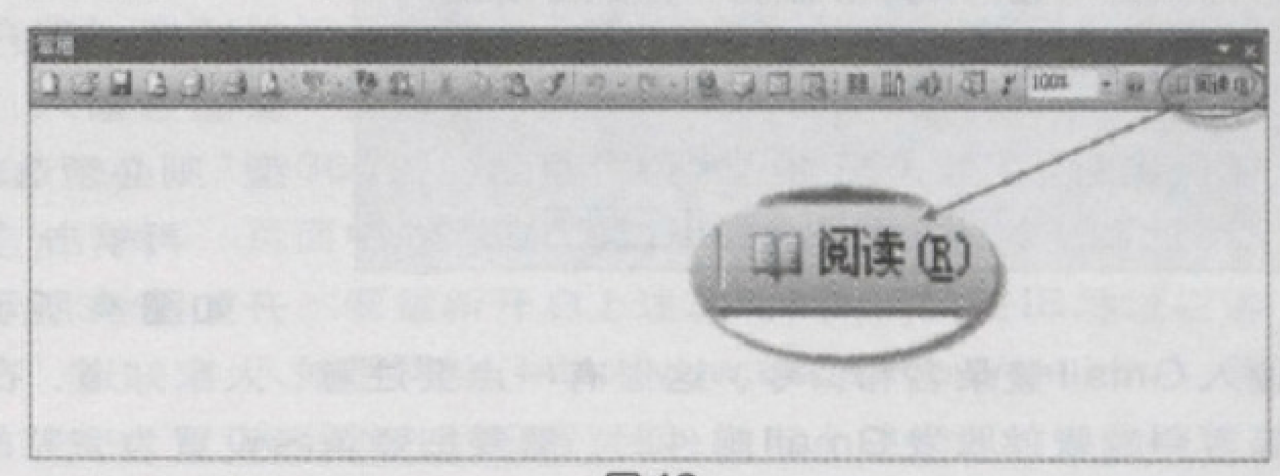


图12

总之，有经验的作者在截图时会考虑到图和文的逻辑关系，而本文提到的种种处理方法则主要针对杂志出版的特殊性，但二者目的都是一样的，就是尽量考虑到读者在阅读时可能产生的需求。因此，上述各方法在具体操作时也需以此为准绳，灵活运用，不要拘泥。 P

Gmail邮件侦察兵——POP Peeper

■山东 ZT

Gmail的SSL连接使大多数邮件检测工具功能失效，这一度令笔者大伤脑筋。后来得知Google推出了官方的邮件检测工具——Gmail Notifier，可试用一番后却发现它只支持Gmail，不支持其他邮箱，而且功能也比较少。老天，我多么需要一款全能的邮件检测工具啊！期待了这么久，终于找到了自己需要的东西——POP Peeper，这个老牌的邮件检测工具不久前推出一个SSL插件，有了此插件，就可用POP Peeper远程管理Gmail邮箱了。

可到http://www.poppeeper.com/download.php页面去下载POP Peeper的最新版本，其SSL插件的下载地址是http://home.comcast.net/~poppeeper/PP_SSL.zip。

一、安装

第一次执行POP Peeper时会出现“Setup:Language”对话框（**如图1**），在下拉列表中选择“Download”，在弹出的“Download Language Files”对话框中选择“Chinese（简体中文）”，单击“OK”即可自动下载中文语言包并启用中文界面。

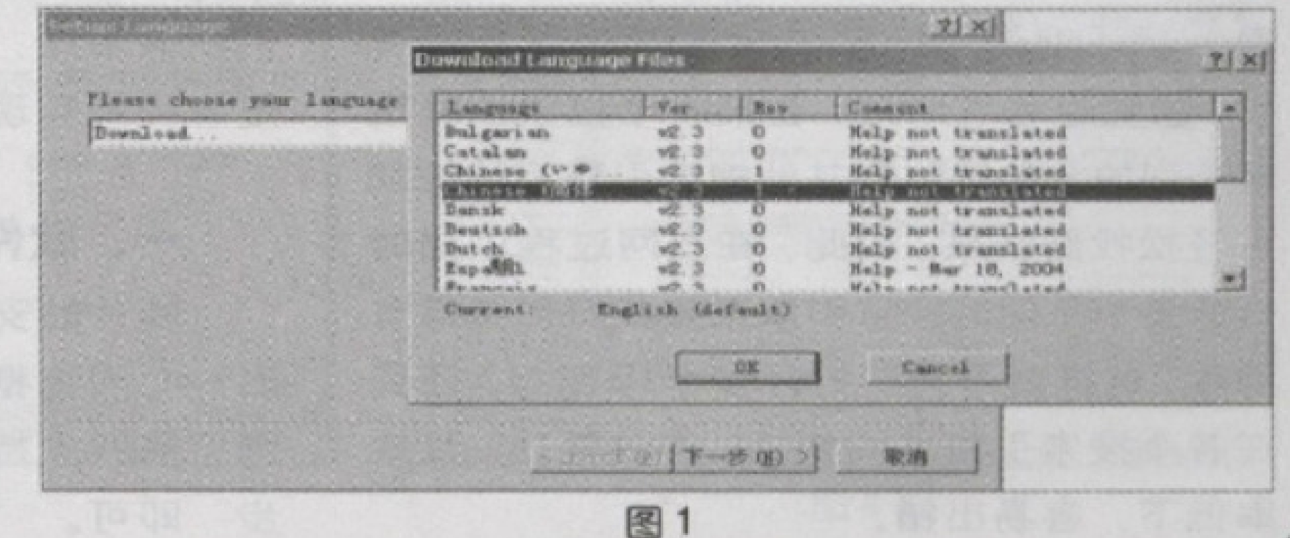


图1

然后依次单击“下一步”，还可再进行一些初始化设置，例如选择上网类型，是否需要让POP Peeper随Windows自动运行等，这些都很简单，笔者就不再赘述了。

SSL插件的安装更加简单。打开下载到的PP_SSL.zip文件，把其中的Libeay32.dll和Ssleay32.dll两个文件解压到POP Peeper安装目录下，再重新启动POP Peeper即可。

二、配置Gmail账号

打开POP Peeper的主界面，执行“账户”→“增加”打开**如图2**所示的对话框，此工具可从邮件客户端软件自动获取账户信息，不过只支持OE、Mozilla、Netscape和Eudora，使用上述客户端软件的朋友可单击“自动建立账户”完成设置，否则就只能单击“建立单独账户”进行手工设置了。

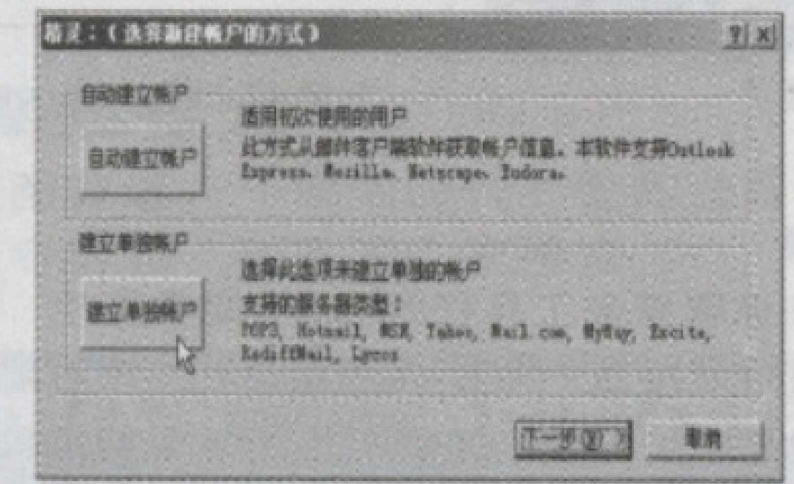


图2

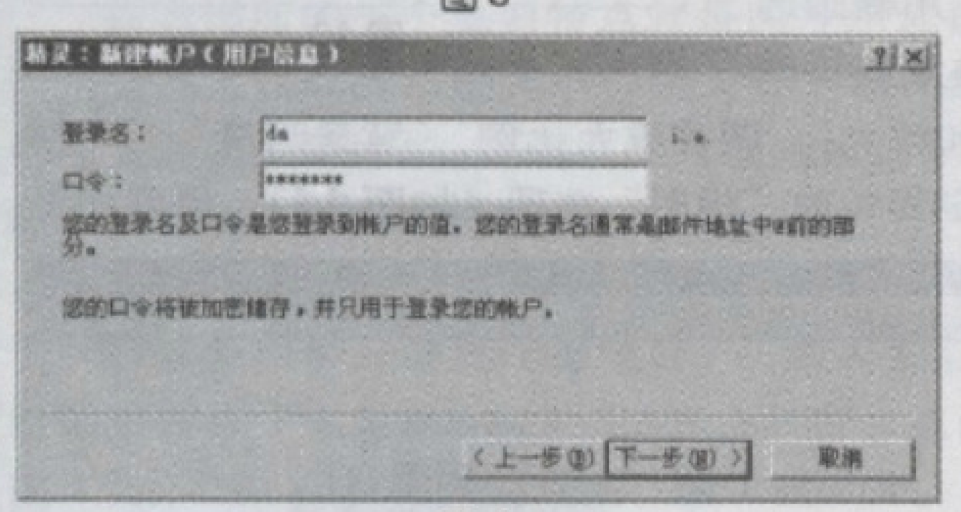


图3

图4

单击后会出现“新建账户”向导对话框，在“邮件地址”中输入完整的电子邮箱地址，然后单击“下一步”打开**如图3**所示的对话框，“账户名”可按需要随意输入，“服务器类型”则必须选择“POP3”。

再单击“下一步”打开**如图4**所示的对话框，输入Gmail登录名和口令。这里有一点要注意，大家知道，在用Foxmail等客户端软件收发Gmail邮件时，需要把登录名设置为完整的邮箱账号，但在POP Peeper中，Gmail和其他邮箱一样，只需@前的字符即可。

单击“下一步”打开**如图5**所示的对话框，输入Gmail的POP3服务器地址——pop.gmail.com，端口则必须改为995，最后单击“完成”关闭向导。

再来最后一步，在主界面左边的账户列表中右击建立的Gmail账户，在弹出的菜单中选择“编辑”，打开“编辑账户”对话框，**如图6**，复选“使用SSL”，单击“更新”即可配置完成。

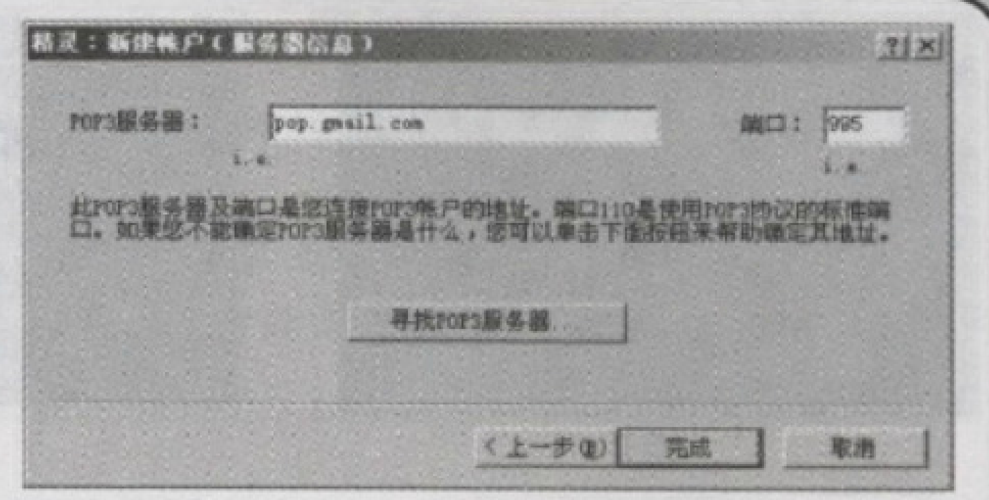


图5

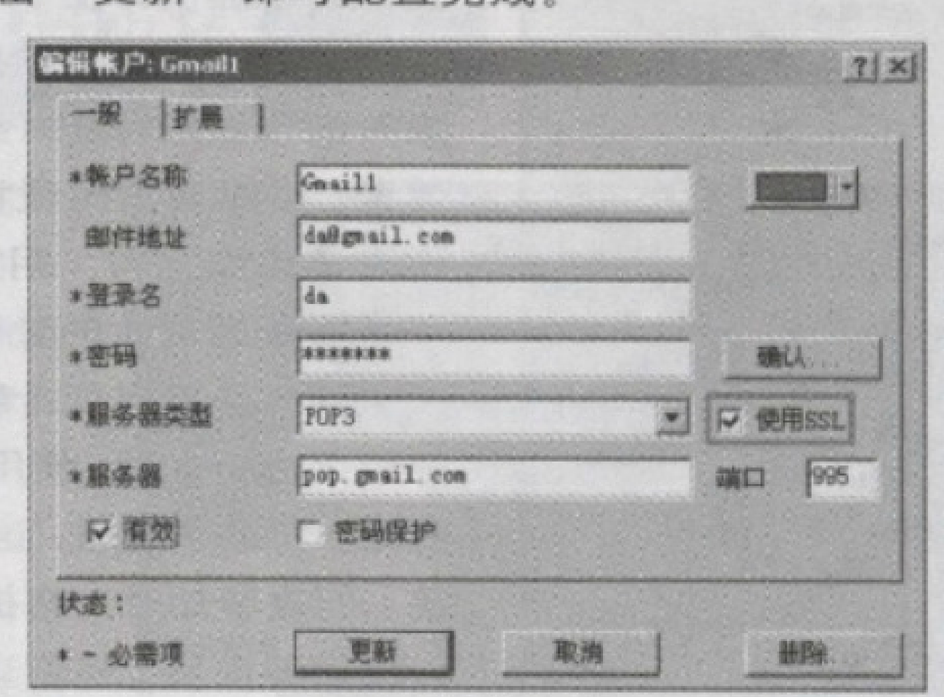


图6

OK，现在把POP Peeper最小化到系统托盘，每隔一段时间（可在“自动检测”标签中设置时间间隔），它就会自动检测新邮件，**如图7**。选择邮件后，单击“查看邮件”即可预览邮件内容，如果是垃圾邮件，可直接单击“删除邮件”从服务器端删除。

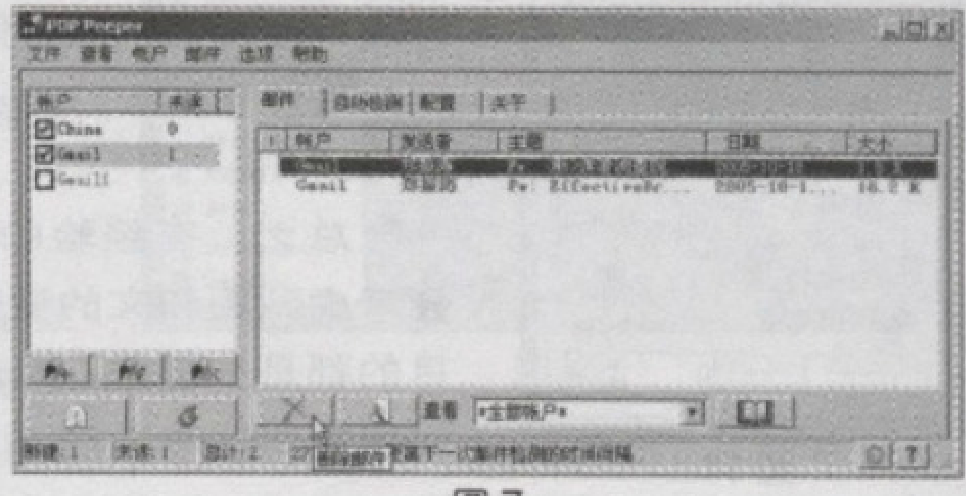


图7

号令群雄，大家齐心来搜索

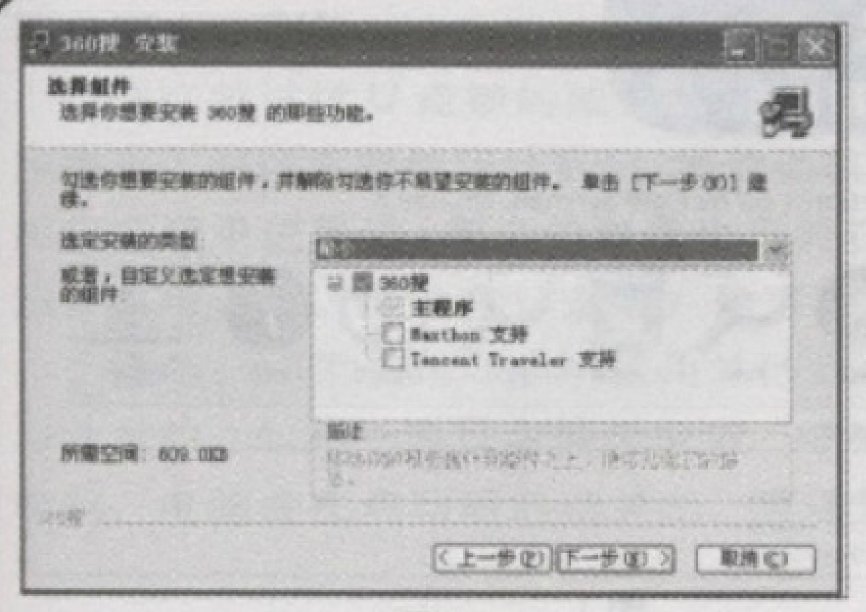
■辽宁 乔珊

在E时代的今天上网搜索查找所需的文件资料是每一个电脑用户必备的基本技能之一，要搜索文件资料说起来也十分简单，调出Google、百度等自己喜欢的搜索引擎搜索一下子就是了。但各个搜索引擎各所有长，同时也各有所短，在某一个搜索引擎搜索不到的文件资料到其他搜索引擎下往往就可轻松找到结果。因此，在上网过程中同时打开多个不同的搜索引擎来查找资料是常有的事。这样就不得不打开多个IE窗口，还要在各个搜索引擎之间切换，十分繁琐，且效率低下，容易出错。

近日在网上闲逛，偶然之间发现了一个小的不能再小的工具，名字叫“360搜”，大小仅281kB，下载地址是http://www.360so.com。没想到这家伙个头虽小，但能耐颇大，具有号令群雄的魅力，一声令下，便能将Google、百度、一搜、搜狗等我们常用的33个搜索引擎招于麾下，并让它们精诚团结，齐心协力为用户提供搜索服务。下面让我们一起来看看，它是怎样来实现360度搜索的。

一、软件的安装

软件的安装十分简单，与常规软件并无不同，不过在安装过程中会弹出一个询问框，问用户该软件是否提供对“Maxthon”“Tencent Traveler”浏览器的支持（**如图1**），视情况来选择就可以了。选择完毕，一路“下一步”即可。


图1

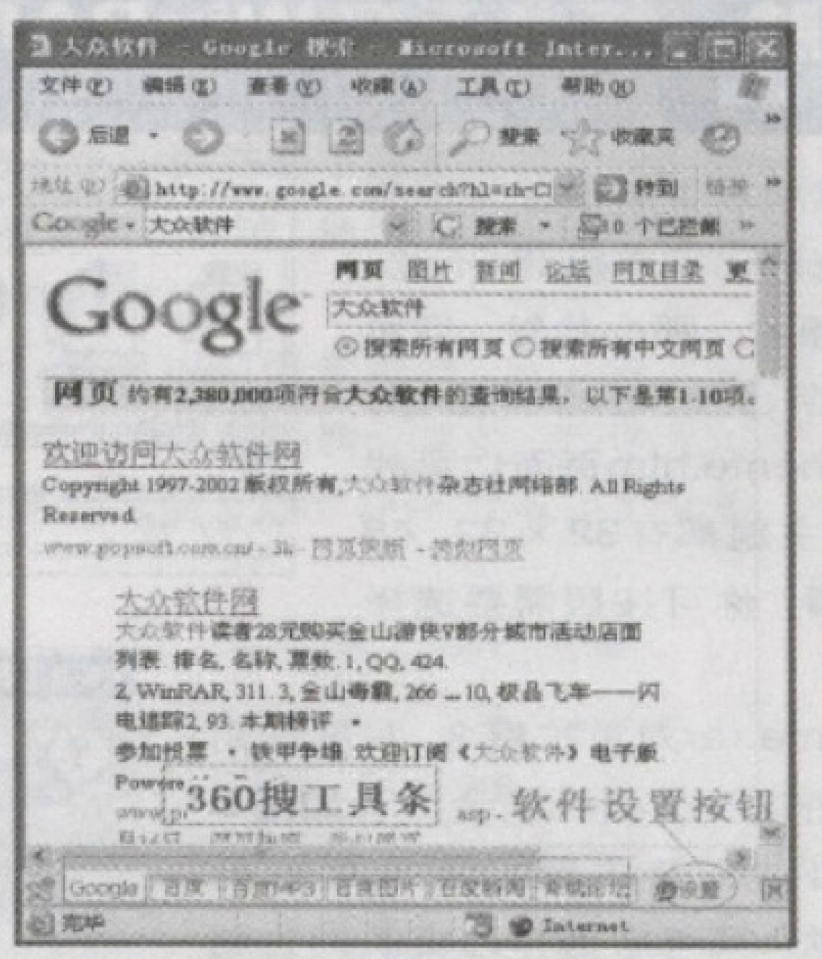


图2

安装完毕，我们既不能在程序组中发现软件的启动选项，也无法在桌面上找到软件的快捷方式，在IE中也看不到软件的影子，那么软件究竟在哪里呢？别急，启动IE，输入Google、百度的网址回车试试，哈，发现秘密了吧！在页面的底部出现一长溜的工具条（**如图2**），而这些工具条正是我们所熟悉的各大搜索引擎。这正是360搜的过人之处，在普通网页中其工具条并不会显现出来，只有当调用搜索引擎时，才会显示出来为用户服务。

二、软件的使用

1.精诚团结，合力搜索

在任一搜索引擎中输入搜索关键字，进行搜索，当发现搜索到的结果不尽如人意时，只需点击页面下方工具条中的其他搜索引擎，就可用其他搜索引擎来搜索当前关键字了，十分方便，省却重新打开一个新窗口、键入网址、关键字进行再搜索的麻烦。

有人可能会说了，这360搜不就是搜索大杂烩吗？不！360搜并不仅仅是将各个搜索引擎“攒”到一起。我们完全可通过自由组合（自由组合的方法将在下文介绍）打造个性化的搜索引擎群。比如用360搜组合“Google、百度MP3、中搜新闻、中搜图片、奇虎论坛”作为一个搜索引擎群，以搜索当今红透半边天的“超级女声”为例，我们能从Google搜到“超女”的新闻，从中搜图片得到精美的图片，从百度MP3得到“超女”们美妙的歌声，从奇虎论坛搜索中得到“超女”们的八卦。这样我们就可获得全方面、多角度的资料。

2.各取所需，自由组合

虽然360搜支持多达33个搜索引擎，但默认情况下，显示出来的供用户使用的却只有“Google”“百度”“百度MP3”“百度图片”“百度新闻”“奇虎论坛”等数个搜索引擎。不过，360度搜允许用户各取所需，自由组合。点击工具条最右侧的“设置”按钮，软件会自动链接到其主页，而不像其他程序那样在程序参数中来完成，这也正是软件为什么会那么小的原因。在软件网站页面中，有“网页搜索”“MP3搜索”“图片搜索”等各个分类，其下正是软件所支持的搜索引擎列表（**如图3**），从中勾选自己需要使用的搜索引擎，而清除掉其他不需要的搜索引擎前面的✓，这样就可把工具条更改为自己喜欢的搜索引擎了。

图3

3.快人一步，方能取胜

通常情况下，要搜索必须先调出搜索引擎页面，才能输入关键字进行搜索。不过有了360搜，可直接在浏览器地址栏中键入搜索关键字进行搜索或通过划词搜索。

方法一：地址栏搜索

360搜有点类似中文搜索，要搜索，可直接在浏览器地址栏中输入“360搜 关键字”就可以了。例如我们要搜索“超级女声”的相关信息，那么可直接在浏览器地址栏键入“360搜 超级女声”，回车后就可调用工具条上的第一个搜索引擎来搜索了。要切换其他搜索引擎，只需点击工具条上的各个按钮就可以了。

小提示： *在实际输入时不包括最外侧的双引号，另外，在“360搜”和“关键字”之间有一个空格。*

方法二：划词搜索

在阅读文章或在浏览网页过程中，遇有不懂的问题，可通过拖拉鼠标，选定关键字，按住鼠标不松手，直接拖放到360搜工具条上的任一搜索引擎上，松开鼠标，360搜就可调用选定的搜索引擎进行搜索了。

三、软件功能的关闭和卸载

1.关闭地址栏搜索和一键切换功能

要关闭上述功能，可点击工具栏最右侧的“设置”按钮调出软件的设置页面，点击“开启一关闭”选项卡，在其下分别点击“关闭地址栏搜索”按钮和“关闭一键切换功能”（**如图4**），现在360搜的地址栏搜索功能已失效了，搜索引擎页面中的360搜工具条也消失得无影无踪。

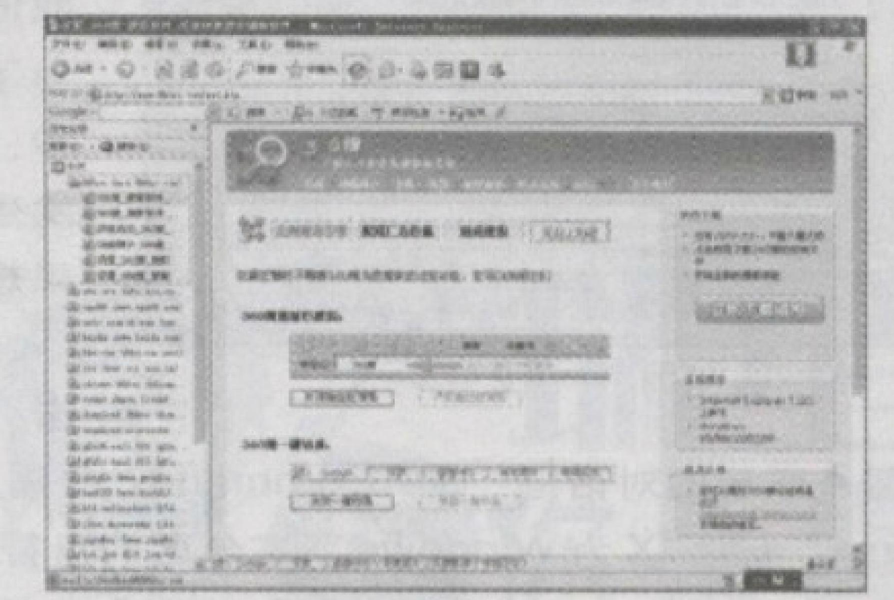
要重新开启上述功能，则需要在IE地址栏键入如下网址“http://www.360so.com/set.htm”，回车后进入到设置页面，做与上述相反的操作即可。

2.关闭广告拦截

默认情况下，360搜会自动拦截网页中的弹出广告等垃圾信息，如果在使用过程中，你需要临时允许弹出一些有用的弹出窗口，那么可将广告拦截功能暂时屏蔽一下。点击设置页面中的“配置广告拦截”选项卡，在其下操作就可以了。

3.360搜的卸载

360搜没有自带的卸载程序，如果有一天我们不需要360搜了，那么可点击“开始”→“设置”→“控制面板”→“添加/删除程序”，在弹出的添加/删除程序窗口中，点选“360搜”，点击右下角的“删除”即可。P


图4

试·办公·备

换肤，打造百变WinRAR

■山东 ZT

WinRAR这个“老家伙”虽然版本更新迅速，但界面却一成不变，看了这么多年，难免出现审美疲劳。不过，如果你用的是WinRAR 3.51以上版本，那么恭喜，你可试着给WinRAR换件“马甲”，好让自己天天有个好心情。

在http://www.winrar.com.cn/theme.htm页面你可找到很多WinRAR的主题文件，每个主题都有32 × 32、48 × 48、64 × 64等多种版本，**如图1**，你可按照需要选择下载。

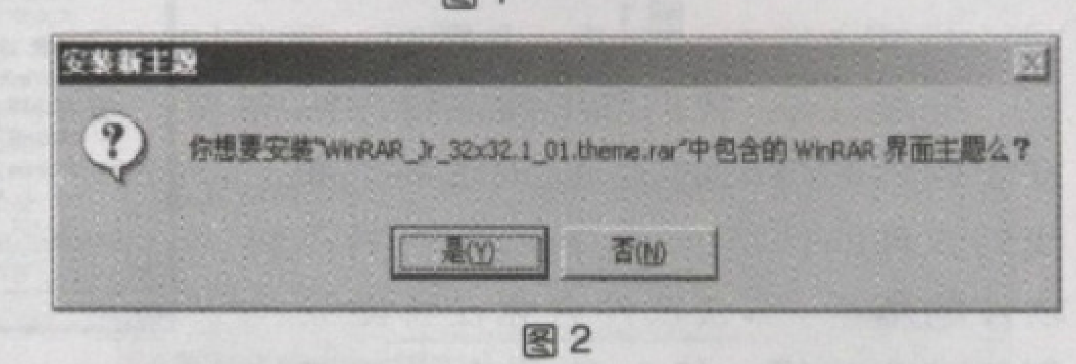


图1

下载得到的主题文件具有.theme.rar双重扩展名，只要你用的WinRAR版本高于3.51，在双击这种文档时就会出现**如图2**所示的提示，单击“是”即可自动安装主题。完成后打开WinRAR，就可在“选项”→“主题”菜单中选择已安装的主题了，**如图3**。

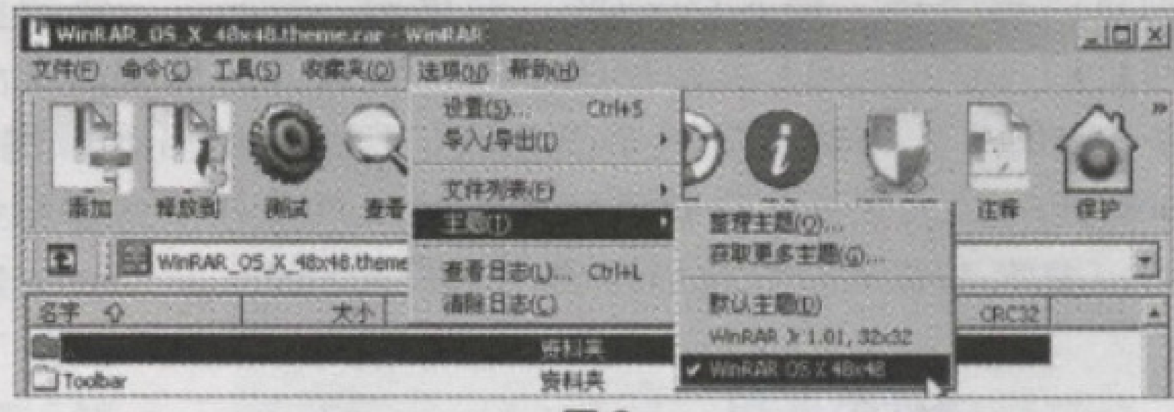


图2

如果安装的主题过多，可能会影响WinRAR的启动速度，此时可执行“选项”→“主题”菜单中的“整理主题”命令，在出现的主题列表中选择不需要的主题，单击“删除”即可卸载主题。

另外，如果你是位追求个性化、崇尚DIY的高手，也可自制WinRAR主题，详细制作方法和制作要求请参考http://www.winrar.com.cn/make-theme.htm页面。P

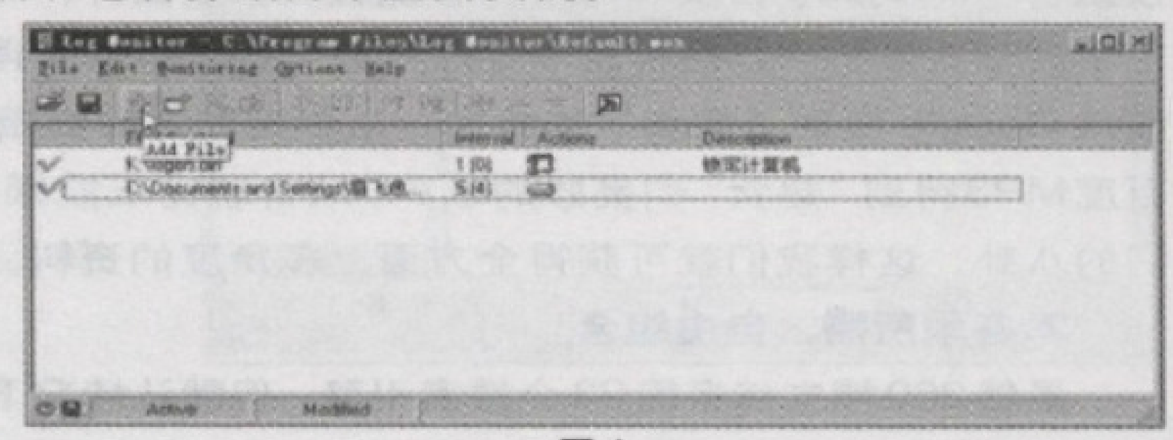


图3

小块头也有大智慧——Log Monitor妙用两则

■山东 眉飞色舞的鱼

Log Monitor是一个体积只有595kB的免费软件，它的功能说起来很简单，即通过监视指定文件是否发生变化，执行预设的各种不同操作，例如执行程序，复制、删除文件等。虽然看起来似乎没什么出彩之处，但实际上这个小工具给予了用户极高的自由度，我们只要根据其功能特性，敞开思路DIY，就发现Log Monitor中蕴藏的海阔天空。OK，请到http://download.enet.com.cn/html/060442000080212.html去下载该软件。笔者介绍两个应用实例。

一、打造即时U盘锁

笔者收藏着一块8MB的老U盘，由于容量太小，早已弃之不用，不过U盘本身却没有任何损坏，现在笔者打算让它继续发挥余热，把它打造成货真价实的U盘锁。

第1步，首先往U盘上随意拷贝一个文件，体积、类型均不限，然后打开Log Monitor，其主界面**如图1**，单击工具栏上的“Add File”按钮，打开**如图2**所示的对话框，单击“File to Monitor”右边的文件夹状按钮，选择刚刚拷贝到U盘上的那个文件，然后可在“Description”中输入描述信息，例如“锁定计算机”等，最后在“Do Action”区域中选择“If the file has been changed”。

图1

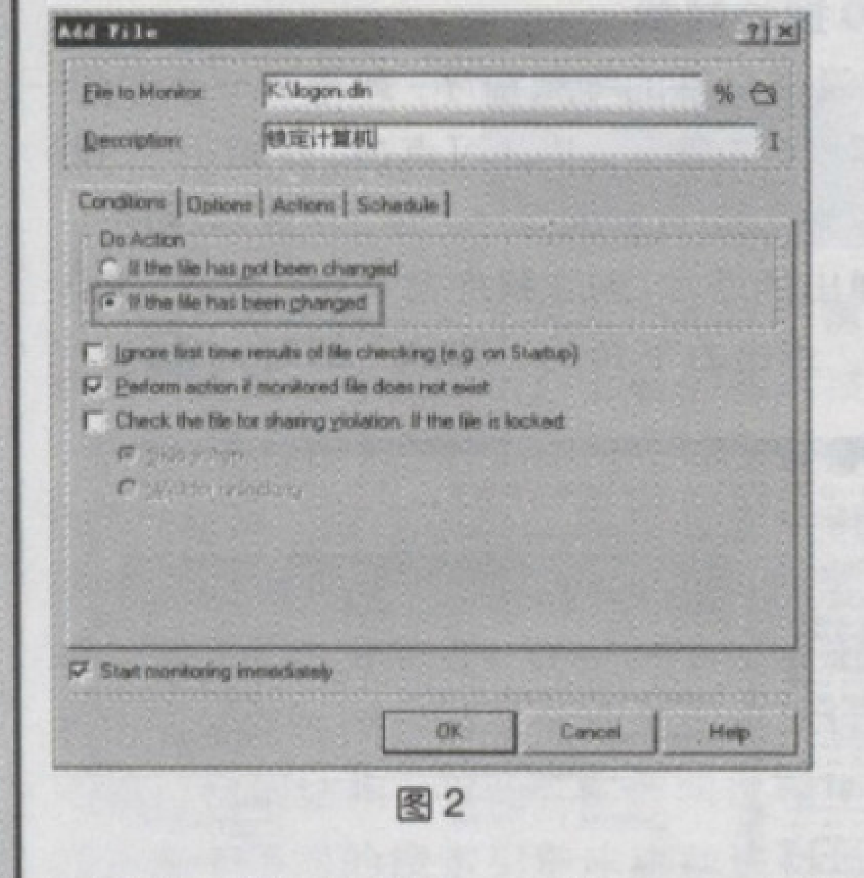


图2

第2步，切换到“Options”标签，在“Interval between check-ups”中输入一个数值，其单位是秒，**如图3**。输入此数值是为了定义两次检测的时间间隔，默认为60秒，也就是说，软件一旦发现被监视的文件发生变化或消失，会在60秒后作出反应。如果想锁定计算机，最好把它设为1秒。

第3步，打开“Actions”标签，依次单击“New”→“Execute Program”，打开**如图4**所示的对话框，在“Command”中输入“X:\WINDOWS\System32\rundll32.exe”（注：X为Windows所在分区的盘符），在“Parameters”中输入“user32.dll,LockWorkStation”，在“Start in”中输入“X:\WINDOWS\System32\”，最后

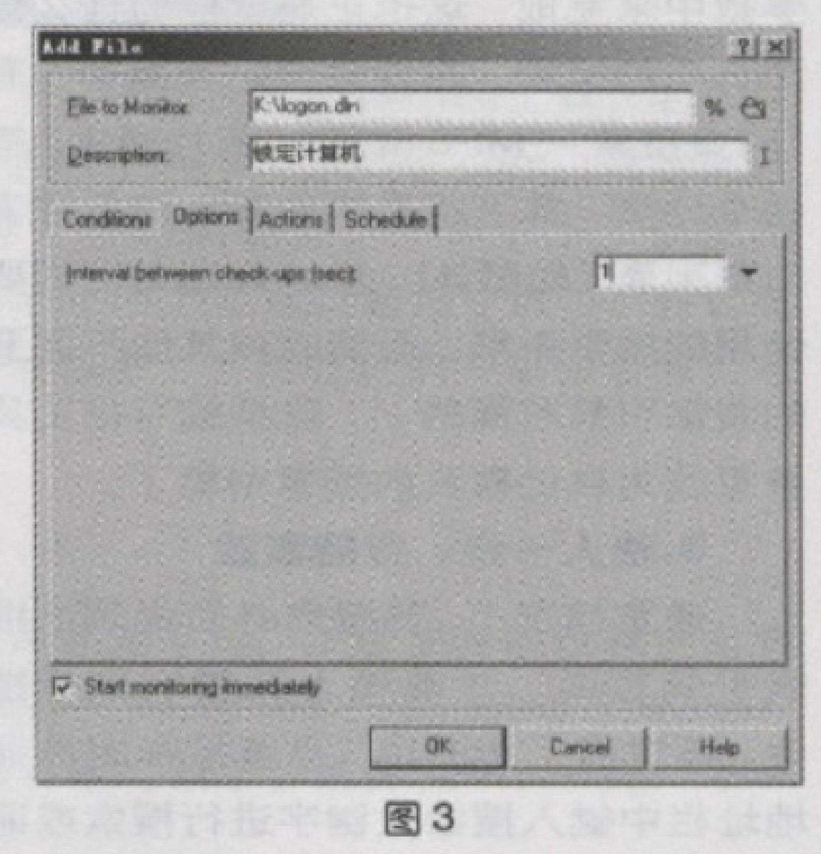


图3

单击两次“OK”，U盘锁就制作完成了。

现在就试试U盘锁的威力吧！U盘弹出后1秒，计算机被准时锁定，此时如果有不明访客要使用计算机，即使他在万分之一的巧合下居然用你的Windows用户名登录进系统，那么他最多也只能在里面呆1秒钟，然后电脑就会被重新锁定，呵呵，谁让他没有U盘呢？这下可真够他抓狂了。

提示：如果在第3步中使用其他命令，还可达到很多目的，例如拔下U盘自动关机，如此一来U盘就会变成“电脑锁”，如果在不插入U盘的情况下打开电脑，电脑会在启动后自动关闭。具体需要哪些命令请大家到网上自行搜索。

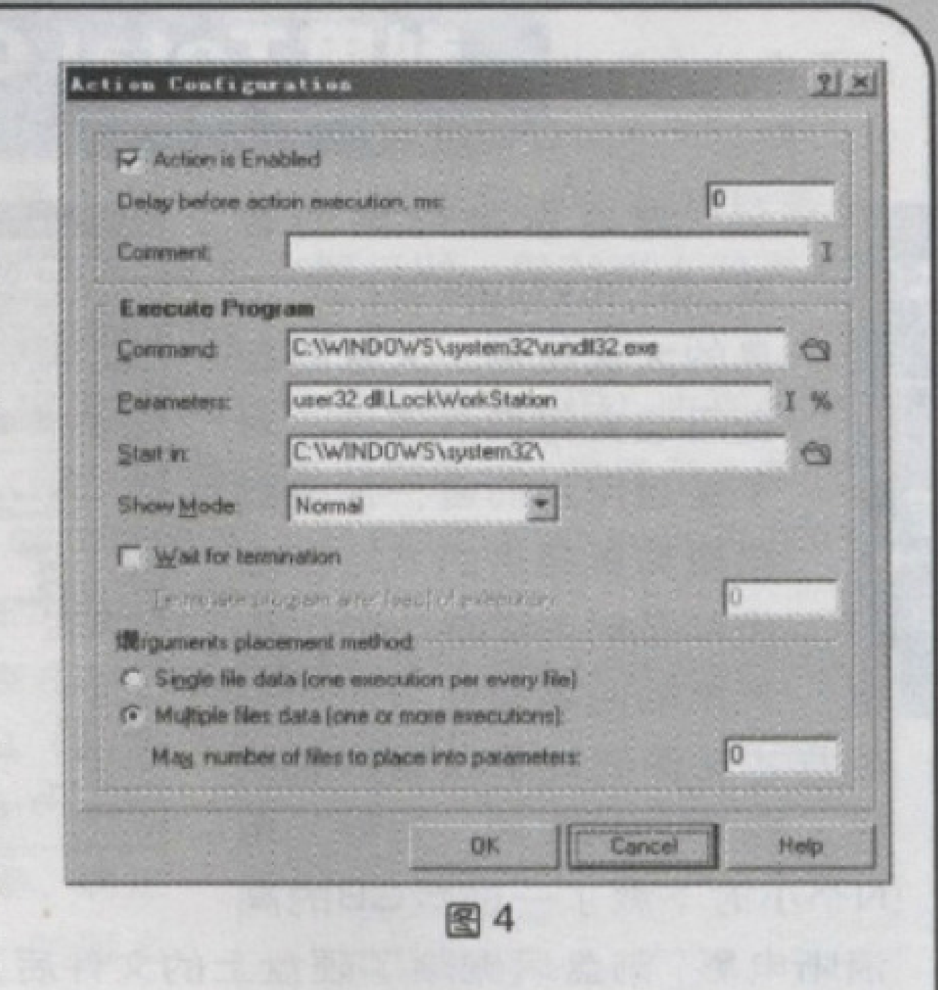


图4

二、自动备份重要文件

为方便管理已发表的稿件，笔者用Access建立了一个数据库。该文件对笔者来说非常重要，所以在每次编辑完成后，笔者都手工备份它，现在既然有了Log Monitor，笔者就可省点事了。

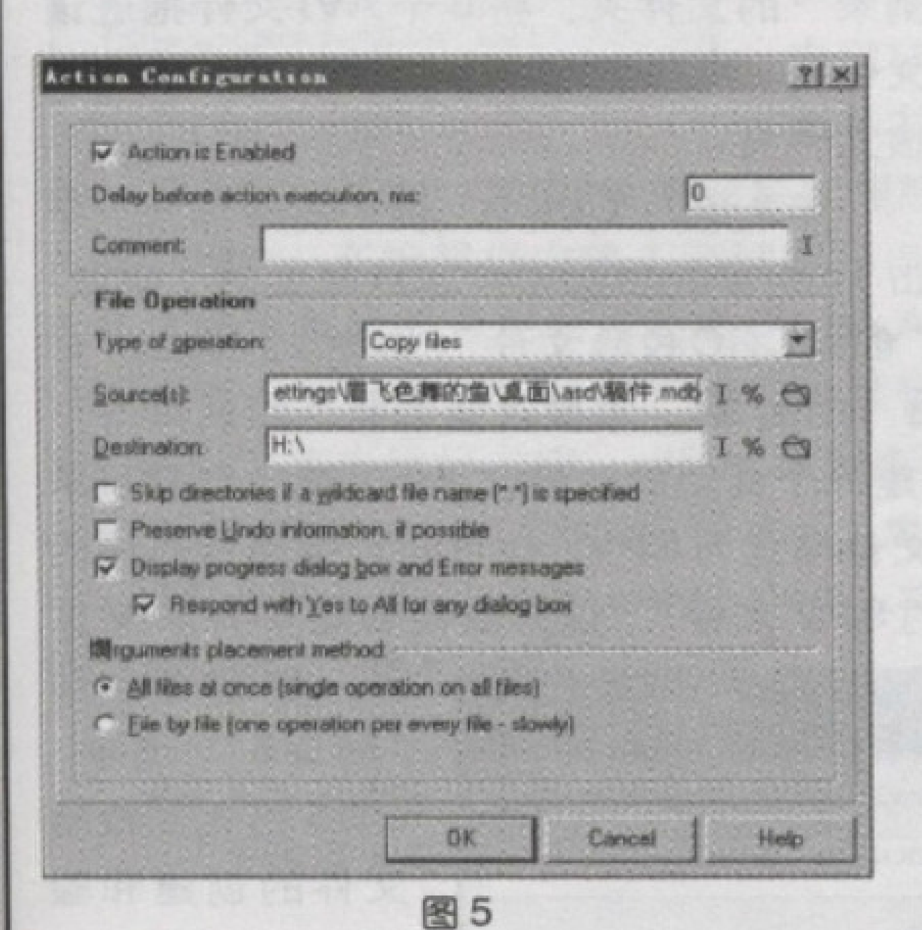


图5

一开始的操作与前面打造U盘锁部分基本相同，唯一的差别就是需要把监视的文件改为要备份的文件。然后在“Add File”对话框的“Actions”标签中，依次单击“New”→“File Operation”，打开**如图5**所示的对话框，在“Type of Operation”下拉列表中选择“Copy Files”，再单击“Source”右侧的文件夹状按钮选择备份文件所在路径，要备份的文件名则需要我们手工输入（此处支持通配符），然后单击“Destination”右侧的文件夹状按钮选择文件拷贝的目的路径。最后两次单击“OK”，一个简单实用的备份器就制作完成了，以后只要此文件有更新，Log Monitor就会自动替你备份它。

怎么样？这个小工具的确很有“嚼头”吧？笔者也是初用不久，一些更加实用的功能暂时还未挖掘出来，还请大家集思广益，多多探讨，Log Monitor一定会带给你更多惊喜。P

用瑞星杀毒软件查杀QQ播客变种病毒

病毒名称：QQ播客变种（Trojan.QQ.Boker.gen）

病毒类型：通过QQ传播的病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

病毒运行后会利用QQ发送例如“好啊，今天在网上下了本电子书，书名叫《缘》，写得很不错，……点击下面这个地址可下载这本书：http://www.18hi.com/bo??1.exe”等消息，消息里的链接是病毒网址，当其他用户打开带毒的网站就有可能被病毒感染。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.打开“任务管理器”，找到“EXPL0RER.EXE”进程，并将其结束。注意从左数第五位为数字“0”而非字母“o”。

2.找到“N0tepad.exe”进程，并将其结束。注意左数第二位为数字“0”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉Windows系统目录下System目录中的Expl0rer.exe（注意第五个字符为数字“0”不是字母“o”）、N0tepad.exe（注意第二个字符为数字“0”）和Windll.dll文件，如果存在Win.dll文件也一并删除。

3.删除Windows目录下以及System32目录下的“N0tepad.exe”文件，注意第二个字符为数字“0”不是字母“o”。

三、清理注册表中的病毒项目

1.执行Regedit.exe打开注册表编辑器。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run注册表项，找到Expl0rer.exe项，将其删除。

2.打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command，双击修改默认值，将N0tepad.exe的第二个字符改为字母“o”。

用专杀工具清除病毒

针对此类QQ病毒，瑞星公司制作了“QQ病毒专杀工具”供用户免费下载使用。目前此专杀工具已升级到3.7版，下载地址为http://it.rising.com.cn//service/technology/RS_QQMsender.htm。

瑞星提示：当收到朋友用MSN、QQ等聊天工具发来的网址时，一定要先跟朋友确认一下再打开，以免被病毒感染。由于此病毒变种较多，建议用户及时升级瑞星杀毒软件2005版到17.53或更高版本进行防范。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网http://www.rising.com.cn。

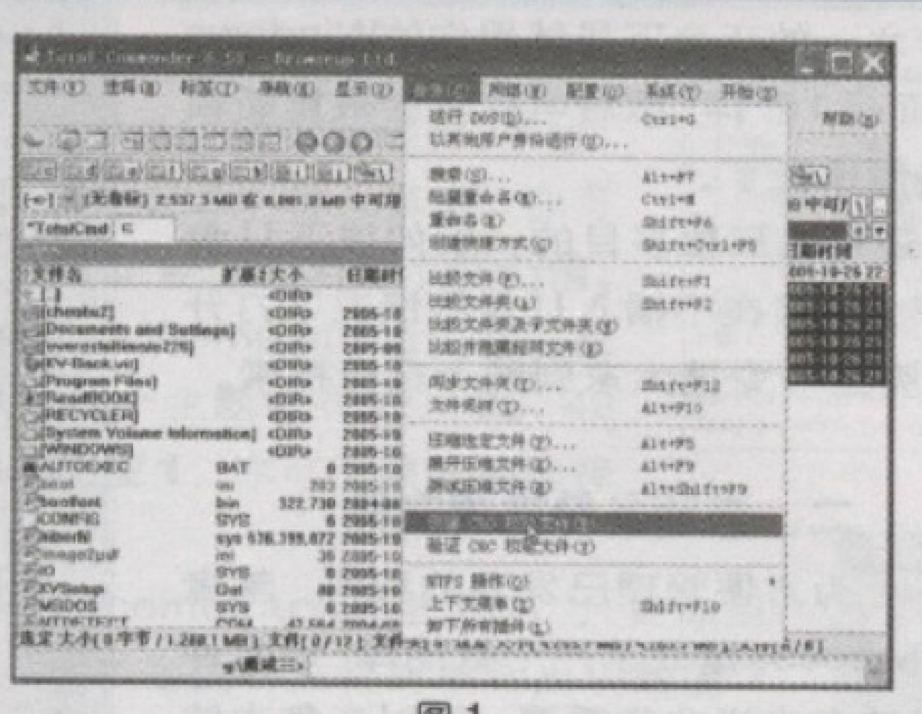


利用Total Commander保证刻录数据完整性

■北京 liugen30

奇门遁甲

随着宽带网络的普及，BT和eMule等P2P工具的大量使用，大家的硬盘迅速变得拥挤不堪，对于普通用户而言，保存数据最简单经济的方法，应该就是刻盘保存。但一个严肃的问题摆在面前——怎样才能保证刻录数据的完整性？我512kbps的“宽带”用N个小时下载了一部数GB的高清晰电影，刻盘后删除了硬盘上的文件后，突然发现刻录盘上的数据读不出来了，那时真是想死的心都有啊。有人说你可用Nero CD-DVD Speed检测刻录质量嘛，可是这款软件的检测速度实在太慢，而且模拟刻录成功也不能保证真正刻录时会出问题，那有什么更好的方法吗？当然有！大家常用的Total Commander就可胜任。


图1

Total Commander是一款非常优秀的文件管理软件，具有两个文件管理窗口，可方便地进行文件复制、移动、删除、压缩解压缩、查看、编码解码、分割合并、修改属性、修改时间、计算校验、文件同步、FTP连接……基本上一款软件就包括了常用的所有功能。并且，Total Commander还开放了插件功能，拥有众多第三方插件的支持。集成了众多功能强大的插件，使得Total Commander的功能更为强大。这里我们要用的是Total Commander的CRC插件。为免麻烦，推荐使用Shanny美化版的Total Commander，该版本已集成了所有常用插件，并对界面和操作进行了优化，下载地址是http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=8469。

循环冗余码校验英文名称为Cyclical Redundancy Check，简称CRC。它是利用除法及余数的原理来作错误侦测（Error Detecting）的。CRC校验检错能力强，容易实现，是目前应用最广的检错码编码方式之一。

准备好没？OK，开工！

我这次要刻录的是6个AVI文件，总共4.10GB，清晰度堪比720P的HDTV。具体操作如下。

第1步，在硬盘上建立一个名为“待刻录”的文件夹，将6个AVI文件拖进该文件夹，打开Total Commander，定位到该文件夹。

第2步，“Ctrl+A”选中所有文件，单击Total Commander工具栏上的“命令”项，在下拉菜单中选定“创建CRC校验文件”**（如图1）**，弹出“创建CRC校验文件”窗口**（如图2）**。需要注意的是，默认情况下是为所有选中的文件创建一个共同的校验文件，保存在当前目录下，文件名同目录名，文件格式为SFV。也可勾选弹出窗口中的“为每个文件创建单独的SFV文件”，这样就会创建6个SFV文件。不推荐勾选“MD5”选项，MD5格式的校验文件的创建和验证非常耗资源。

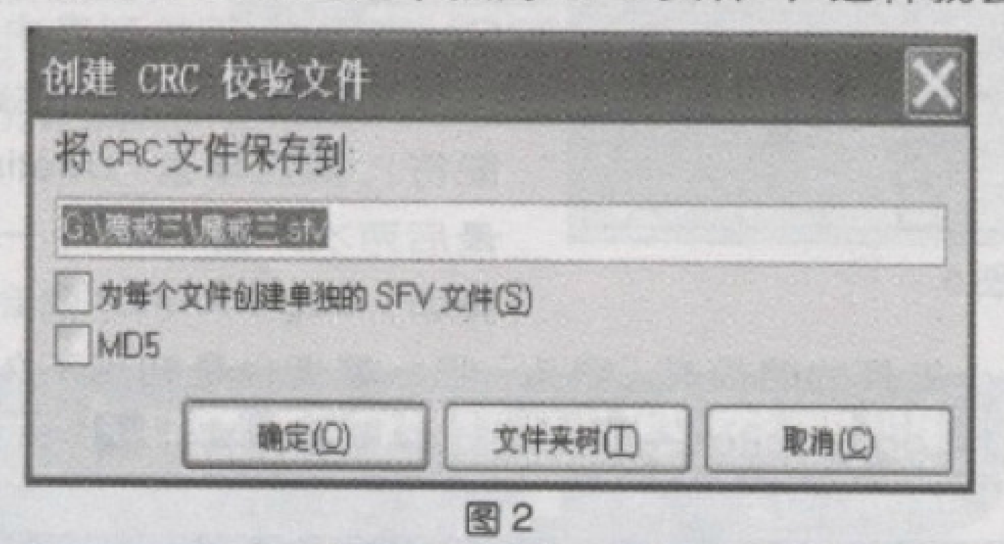


图2

第3步，刻录。这个不用多说了吧？菜鸟都会啊……刻录时将校验文件一并刻入，不用担心，校验文件只有不到1kB大而已。校验文件与刻录的数据文件必须在同一目录下。切记！

第4步，刻录完成的DVD盘，在任何DVD光驱上都可完成对数据完整性的检测。同样使用Total Commander，定位到校验文件所在目录，选中校验文件，单击Total Commander工具栏上的“命令”项，在下拉菜单中选定“验证CRC校验文件”，弹出“CRC”窗口**（图3）**，如果校验完成度为100%且没有错误，说明刻录的数据完好无损，可正常读取。这种刻录好在检验的模式，能更好地确保刻录数据完整性。注：校验的时间因机器而异，在16×DVD光驱上通常为5分钟左右。

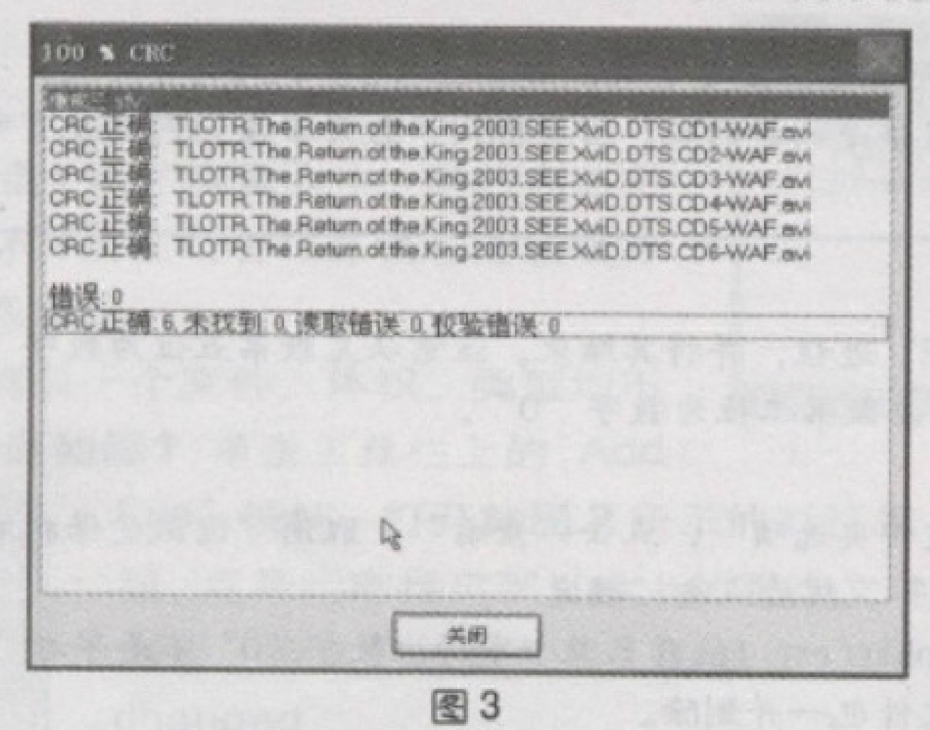


图3

隐藏IP，工具帮忙

■河南 郭建伟

当我们在网上冲浪时，一些网站可记录下我们的IP地址，并且监视我们上网习惯，跟踪、收集个人敏感信息。NetConceal Anonymizer和Hide IP Platinum可“伪装”上网者的IP，让用户犹如网络隐形人一般自由冲浪，从而最大限度地保护网虫们的隐私。此外隐藏IP地址有很多好处，能有效防止网络入侵和攻击，当然还能加快网络浏览速度。

NetConceal Anonymizer（以下简称NA）的使用很简单，在NA主窗口**（如图1）**上点击“Launch Web Browser”按钮，它将自动搜寻到的匿名代理服务器显示出来**（如图2）**，用户可单击“Next Proxy”按钮继续查找，直到点击OK按钮确认后，就能使用浏览器进行“隐身”冲浪了。不仅如此，在用户利用各种网络软件冲浪时，NA都能使用户处于“隐身”状态，例如即时通讯软件、E-mail软件等。以最流行聊天工具QQ为例，点击主窗口上的“Launch Other...”按钮，

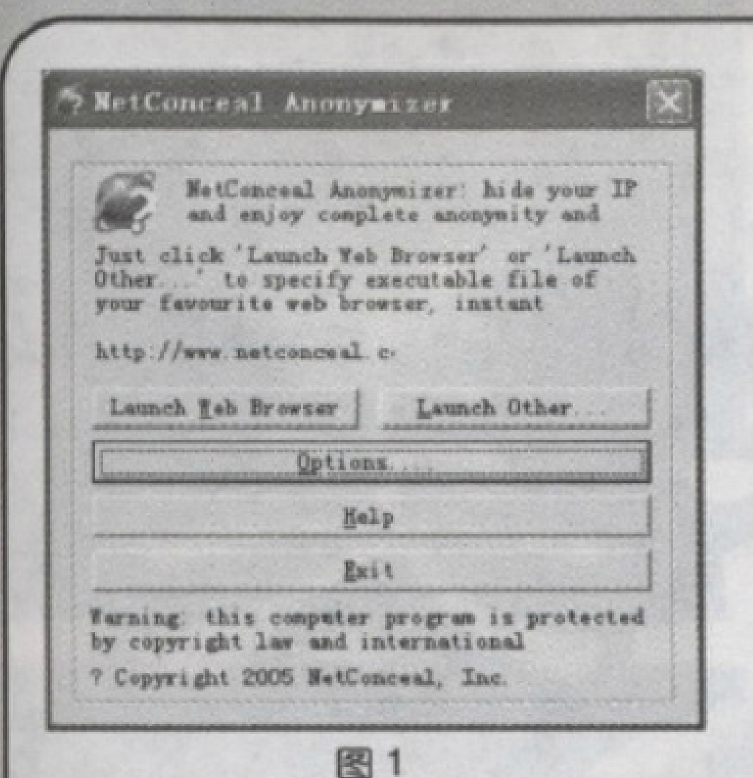


图1

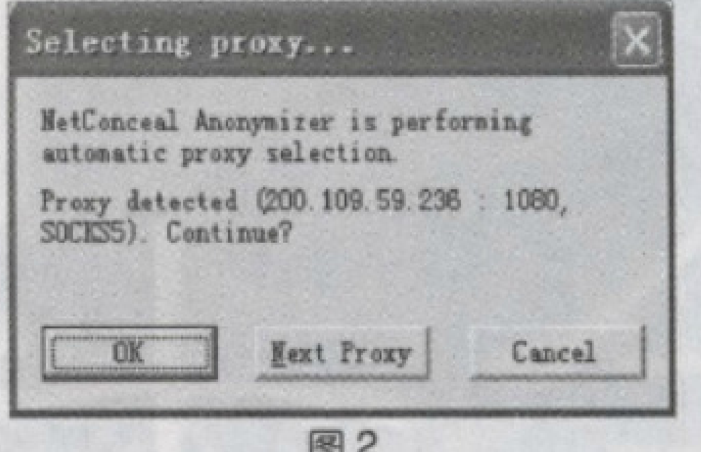


图2

图3

选中QQ安装文件夹下的主文件QQ.exe，确认合适的Socks代理服务器，NA就启动QQ。这样在聊天时，即时别人装有外挂程序也无法探测到你的真实IP。

Hide IP Platinum（以下简称HIP）主要针对浏览器设计，运行后自动隐藏你的IP，并显示当前代理服务器信息（**如图3**）。Hide IP Platinum能在网上快速查找高效的匿名代理服务器，并且自动在浏览器中完成相关设定。HIP在系统托盘中运行，点击HIP图标右键菜单上的Options项打开设置窗口（**如图4**），在Proxy Test Options中设置代理服务器测试选项。在"Test Proxy with:"中输入测试网址，在编辑框中输入测试字符串。这样HIP测试网址中搜索测试字符串，确定匿名代理服务器的可用性。勾选"Use Anti Fake string"项，主要为了防止一些匿名代理服务器欺骗用户，将用户引导到其他站点。勾选"Left click change proxy"，在HIP图标上点击鼠标左键，HIP就重新查找并设定新的匿名代理服务器。否则要在HIP菜单中点击"Change Proxy"项才行。想要查看隐藏后的IP，点击菜单中的"My IP..."项，HIP会打开网页www.cmyip.com，将"虚假"的IP显示出来。查看真实IP只需点击"About..."菜单就能一目了然。

图4

注：NA下载地址是http://www.netconceal.com/download.php。
HIP下载地址是http://www.download.com/Hide-IP-Platinum/3000-2144_4-10421259.html?tag=lst-0-1。

在线印章巧制作

■山东 郑振涛

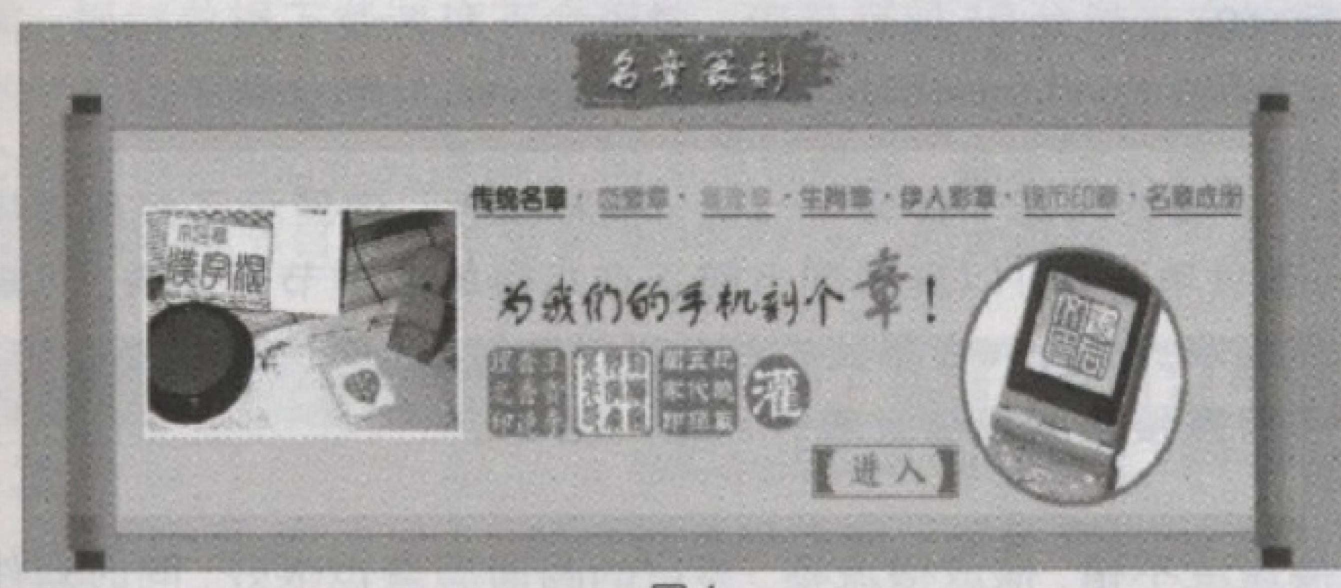


图1

QQ头像、论坛签名……，相信很多朋友都需要制作个性化的电子印章。对老鸟们来说，这还不是小菜一碟，但小鸟们对此颇感茫然。如今，我们换个形式，来在线制作印章吧。

在http://caishu.sina.com.cn/页面，你一定能找到**如图1**所示的区域，可在线制作传统名章、恋爱章、星座章、生肖章、伊人彩章、钱币印章等6种形式的电子印章，单击相应的链接即可打开制作页面。

这里笔者以制作"传统名章"为例。

单击"传统名章"，打开**如图2**所示的页面，输入刻章内容，选择好字体、样式以及外形，单击"先看一下"，就可在左边的"彩信预览"中看到印章效果。

估计很多朋友已被一个问题憋了半天了，网站上不是说我们在线制作的印章只能作为彩信发送到手机（2元/条）吗？这个不假，发到手机上再转到电脑上也要费一些周章，我们只要抓图下来就可方便地在各种场合使用了。按键盘上的Print Screen键，再打开"画图"，按Ctrl+V，用"选定"工具选择印章范围，执行"编辑"→"复制到"即可把印章保存成单独的图片文件。当然，如果你有专门的抓图软件，例如SnagIt等，这个过程会更加简单。

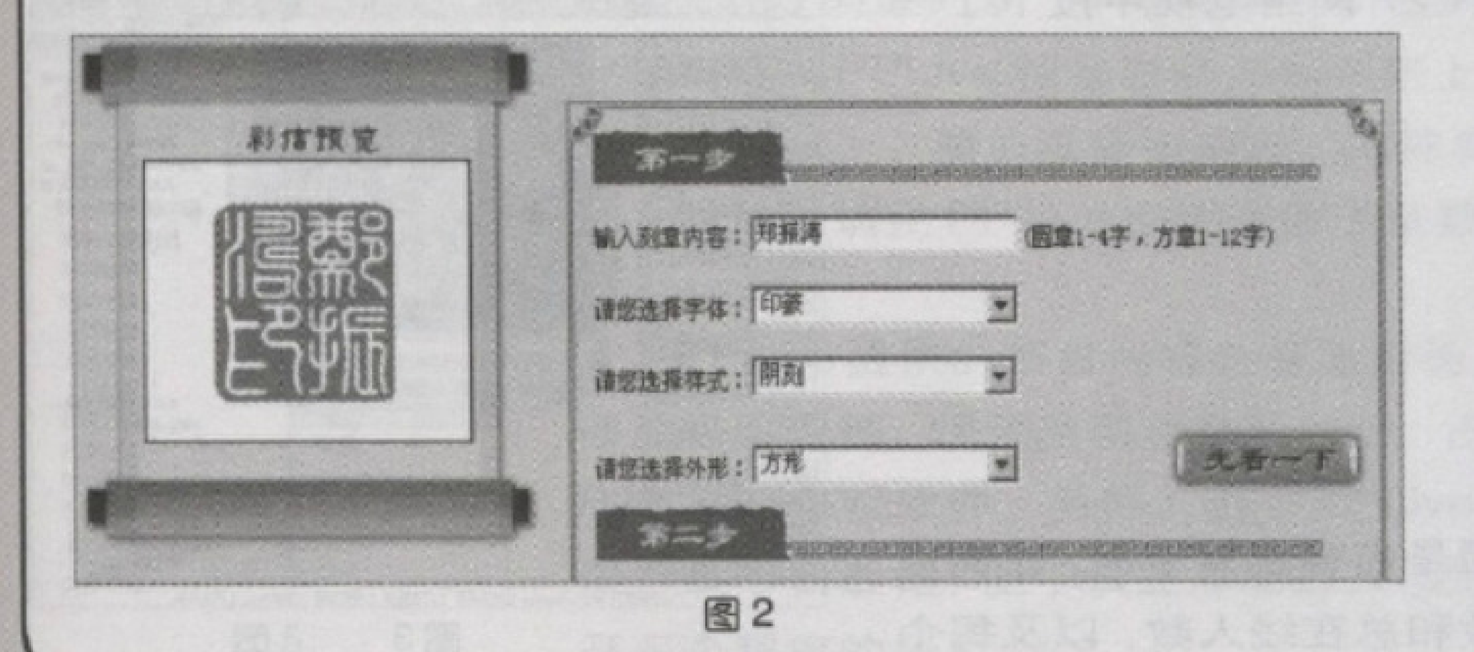


图2

一句话技巧

一些读者朋友在学习某门计算机语言时，会在电脑上收集一些电脑教程，将它们的首页集中收进IE的收藏夹是非常便利的方法。但有些教程是做成CHM格式的，如果你不想将其反编译为HTML，可打开CHM文件，在其首页上点右键选择"属性"，将里面的地址复制并在IE地址栏中粘贴打开，将其收藏，以后便可在IE中直接浏览这个CHM文件了。

北京 无脚鸟



十全十美——P2P网络电视荟萃

■贵州 冰河洗剑

随着网络技术的发展，各种各样的网络电视软件可谓百花齐放，各具特色，其中又以使用了共享P2P技术的网络电视软件尤其引人注目。从icctv、QQLive到CoolStreaming……在10款网络电视软件中，究竟哪一款更具特色，我们到底该选择哪一款呢？

一、腰杆很硬的Icctv——我有官方授权我怕谁



图1

传统的网络电视软件多不胜数，除了在电视节目源上略有差异外，很难出现较有特色的网络电视软件。不过央视网络电视直播软件"icctv"，却因为有CCTV的官方授权而显得与众不同。

软件名称： icctv（图1）
软件版本： 1.0
软件类型： 共享软件
软件大小： 1.25MB
下载地址： http://download.uusee.com/download/icctv_setup.exe

在icctv中提供了丰富的央视节目资讯，在"精彩推荐"中显示了当前最热门的影视节目，在"节目单"中可以查看到当前正在点播的频道节目预告，可查询本周内每天的节目列表。另外，在界面右侧的"互动社区"和"留言板"中，用户可以就某一个节目直接查看或者发表评论帖（图2）。

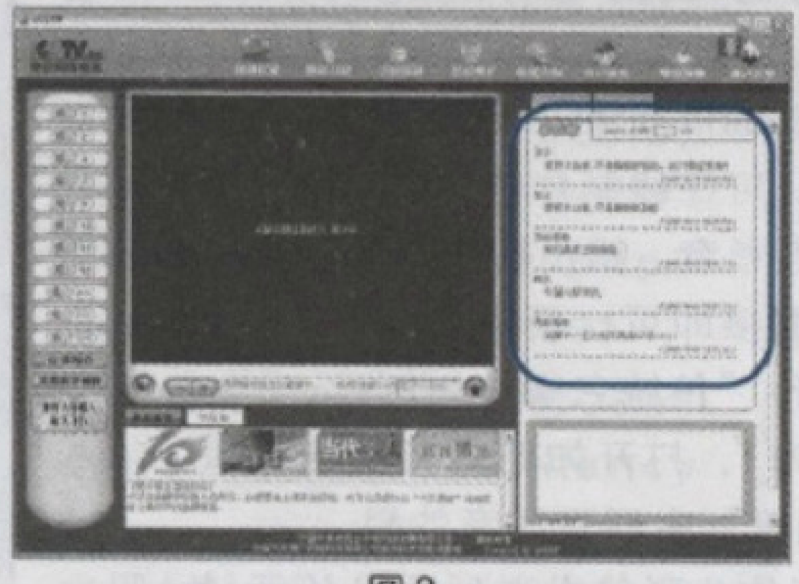


图2

icctv的网络连接速度不错，播放很流畅，节目的画面质量也很好，同时软件开发者也是节目内容提供商，节目源的提供是绝对稳定可靠的。虽然在节目频道源数目上略嫌少了一些，不过软件也将很快囊括全部的央视节目，icctv绝对是P2P电视软件中喜欢收看央视直播用户的最佳选择。

二、人气极高的QQLive——P2P的重磅炸弹

据悉腾讯QQ的注册用户已达到了3.5亿，而同时在线的QQ用户最高时超过200万，如此众多的用户人数为P2P网络技术的应用带来了无限的可能性，QQLive无疑在P2P网络电视中投下了一枚重磅炸弹。

软件名称： QQLive（图3）
软件版本： 1.0 beta02
软件类型： 免费软件
软件大小： 753k
下载地址： http://tv.qq.com/download.htm



图3

QQLive提供了9个电视频道，虽然频道比较少，但是内容还算丰富。在侧边栏的"节目列表"中可以看到每个频道的当前在线人数和总在线人数，以及每个

频道的码率大小。人数越多的频道连接速度越快，播放也就越流畅。播放节目的过程中，可以在程序界面底部看到当前的下载速度、下载进度和播放百分比。QQLive提供了每个频道的节目预告，在列表中选择某个节目频道后，下载节目播放列表显示在下方的“节目预告”中。

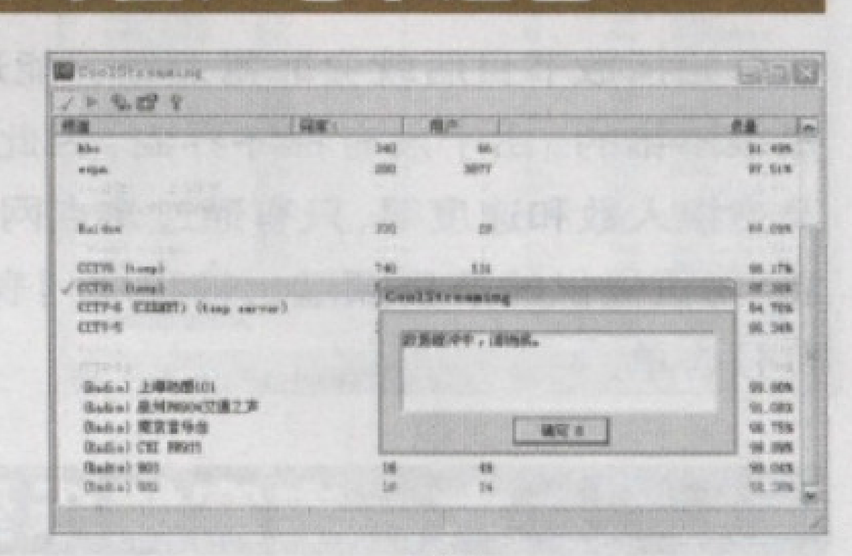
总的来说，QQ直播是非常值得试用的一款P2P网络电视软件。它上手简单，使用极为方便，对电脑配置要求不高，低配置、低宽带系统也可享受流畅的网络直播服务，非常适合广大QQ用户使用。加上QQ拥有如此众多的用户源，随着更多的QQ用户开始尝试QQ直播，其应用前景让人更为看好。各位Q友们还等什么，一边聊天一边看直播电视吧！

码率： 各种P2P网络电视软件中的“码率”通常表示该网络电视的播放码率，常见的P2P网络电视码率有350kbps、500kbps、800kbps几种。一般来说码率越高播放的画面越大，越清晰。但是码率过高会使播放产生停顿，如果我们希望收看到流畅的网络电视，那么选择一个不太高的码率是很有必要的。

三、“古老”的CoolStreaming——效果奇佳、毫不逊色

CoolStreaming的核心技术类似于流行的BT（BitTorrent）下载，即一个播放节点同时和数个播放节点交换(提供或索取)数据，使得带宽的占用达到最大化，获得极佳的播放效果。

软件名称： CoolStreaming（图4）
软件版本： 0.45
软件类型： 免费软件
软件大小： 3551kB
下载地址： http://gzcnc.onlinedown.net:82/files/coolstreaming0.44.exe


图4

由于CoolStreaming节目频道是保存在中心服务器上的，在播放时CoolStreaming需要从中心服务器上下载获取网络电视的列表，所以在不同的网络环境下使用CoolStreaming可收看的网络电视节目是不同的。

从播放速度上来说，CoolStreaming和BT下载很相似，当一开始使用的时候，视频数据下载速度不会很快，但是经过10分钟左右的节点数据交换后，播放的效果变得非常流畅。相对来说，CoolStreaming的界面看起来比较简陋，在CoolStreaming也只提供了10个电视频道，基本可以满足需要。CoolStreaming播放的电视节目的码率全部为340kbps，因此画质并不是很清晰。

CoolStreaming作为一款较早出现的P2P类网络电视软件，与后来的P2P网络电视软件相比虽然显得不够成熟完善，但是它的出现确实具有重要意义。对于一些低带宽的网络环境，比如使用512kB的ADSL宽带，或者多人共享带宽的内部校园网、公司网等，使用CoolStreaming是比较好的选择。

四、“没脸”的PPLive——但咱里面有料

与CoolStreaming一样，PPLive也是一款采用BT下载内核技术的P2P网络电视软件，人越多播放越流畅，而且PPLive提供了极为丰富的节目内容，有数十个频道可供选择！

软件名称： PPLive
软件版本： 1.0.7.4
软件类型： 免费软件
软件大小： 916kB
下载地址： http://www3.pplive.com/download/PPLiveSetup.exe

与CoolStreaming相比，PPLive显得更绝，它根本就没有程序界面，只能调用系统中的播放器，在“频道列表”子菜单中可以看到当前的可播放节目频道列表（图5）。勾选要播放的节目频道后，PPLive就会自动开始在网上寻找最近的Peer节点。PPLive提供的节目码率都在500kbps以上，播放画面很清晰。选择要播放的节目后，点击列表中节目名称后的“Play”按钮，就可以调用PPLive程序连接下载数据进行播放了。

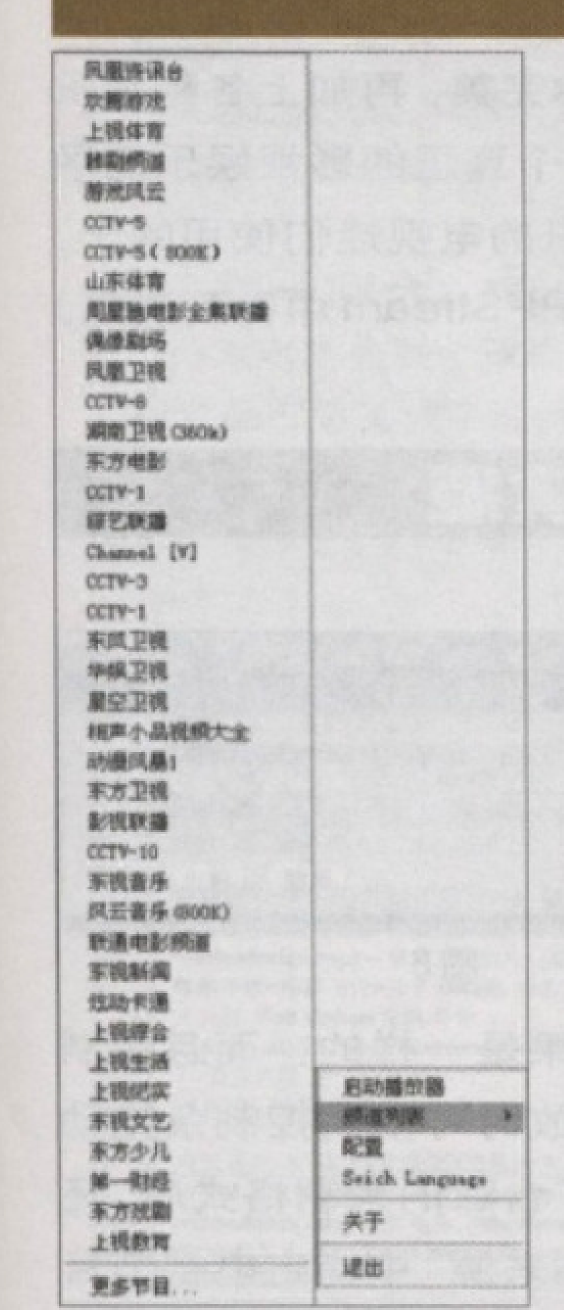


图5

PPLive提供的节目内容之多是前面几个软件无法相比的，而且连接服务器的速度非常快，播放极为流畅，视频画面质量非常好，占用的系统资源也不多，是一款所有用户都值得一试的P2P网络电视软件。另外，由于PPLive的播放窗口关闭后，最小化在托盘区的程序依然会继续下载节目数据，便于快速重新打开播放，因此特别适合一些喜欢一边工作一边看电视同时打开多个程序的用户。

五、画面最佳的“沸点”——给你点好颜色

前面提到的几个P2P网络电视中只有PPLive的码率比较高，其它的基本都在500kbps左右，画面质量难以完美。有没有画面质量最佳的网络电视软件呢？

软件名称：沸点网络电视
软件版本：1.0.7.4
软件类型：免费软件
软件大小：1334kB
下载地址：http://tv.net9.org/files/feidian.exe

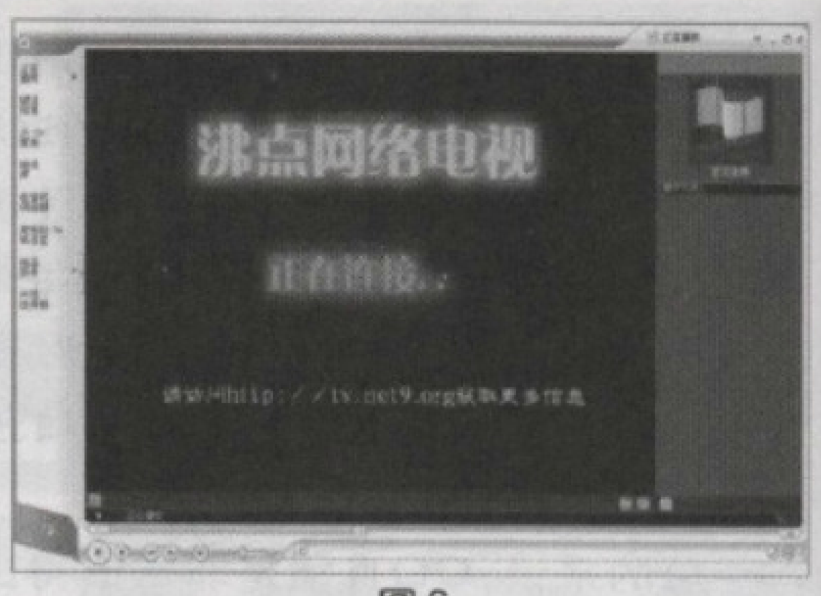


图6

沸点网络电视与PPLive一样没有程序界面窗口，直接通过托盘区图标的右键菜单命令进行操作。沸点网络电视提供的节目码率大部分都在800kbps左右，因此连接服务器和缓存数据所需要的时间比较长（图6），不过只要连接上服务器开始播放节目后就会非常流畅，能达到800kbps码率的电视节目，画面质量是很不错的。由于没有程序界面，因此无法显示当前各频道正在播放的节目，以及连接人数和速度等，只有通过沸点网络电视中提供网页节目的频道进行选择查看。网页提供的节目频道也较程序列表中多一些，在网页中还提供了各频道的节目预告单。

总体来说，沸点的操作显得不是很便捷，而且连接速度较慢，不过800kbps的码率画面质量确实吸引人的眼球。如果用户的网络带宽够好，系统配置较高的话，可以选择使用沸点获得最佳的播放画面质量，以笔者所使用的铁通宽带为例，至少要求达到2M的网络带宽才能够没有任何延迟停顿地收看节目。

六、丰富娱乐资讯来自PPStream——咱也八卦一回

软件名称：PPStream
软件版本：1.0
软件类型：免费软件
软件大小：875kB
下载地址：http://www.ppstream.com/bin/ppstreamsetup.exe


图7

前面介绍的几款P2P网络电视的功能仅限于在线播放欣赏电视节目，对于丰富的娱乐资讯、节目预告等显得比较匮乏。而PPStream则综合了各种娱乐资讯，成为一个在线直播娱乐的平台。

PPStream的节目源画面质量都不错，码率基本都在450kbps以上，其中有不少的热门影视连播和全天重复播放的节目（图7），还提供了各种频道的节目清单、最近的热片推荐，以及娱乐论坛的影视音乐、体育游戏等新帖，内容极为丰富。除了丰富的节目资讯外，PPStream还有一个比较特殊的功能，点击菜单“工具”→“定时”，可以定时停止播放或关闭电脑。虽然P2P软件都可以看到当前与自己电脑连接的各个Peer节点信息，但是前面介绍的几个P2P软件却都不能实现，少了BT的感觉。PPStream的特色是在属性对话框“网络”选项卡中可以看到详细的节点列表信息，包括本地的网络信息、各节点IP地址和连接端口、连接时间、上传下载速度、流量等。

从节目播放的流畅性与画质来说，PPStream都堪称完美，再加上各种娱乐资讯和互动，使PPStream从一个网络电视软件变为一个真正的影视娱乐的平台。毋庸置疑，PPStream是最适合喜好观看各种娱乐资讯的电视迷们使用的了，想收看热播的电视剧、参与热门话题的讨论，都可以在PPStream中得到满足。

七、可录制节目的PPrecorder——来过把导演瘾

一些精彩的电视节目仅仅观看一遍是不够的，能否将它录制下来慢慢欣赏呢？

软件名称：PPrecorder
软件版本：1.2
软件类型：共享软件
软件大小：692kB
下载地址：http://www.pprecorder.com/

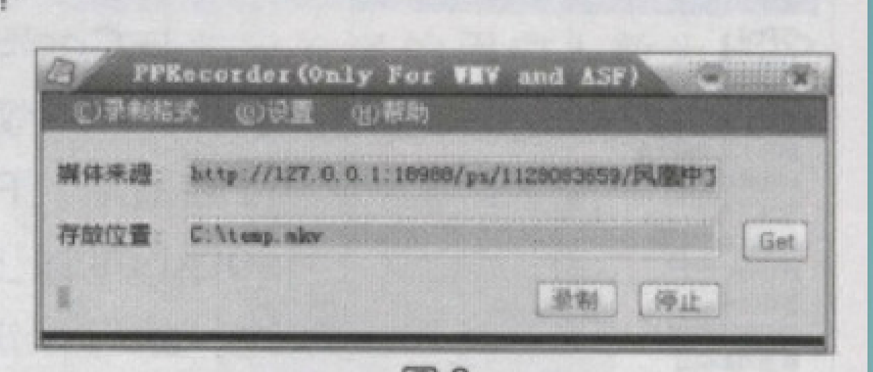


图8

一般的网络电视节目可以通过一些录像软件保存，P2P网络电视节目虽然是数据传输，与普通网络电视节目有所不同，但是也能够方便地进行录制。PPrecorder的使用很简单，启动软件后首先点击“录制格式”菜单，选择要录制的格式（图8）。最好不要用ASF格式，选择MKV格式。使用MKV格式录制有很多优点，比如在录制文件时，CPU使用率很低；录制文件的播放质量和网上直播的效果是一样的，而且录制的文件在播放时可以用控制条拖动快进。选择了合适的录制格式后，还需要在“媒体来源”中指定电视节目来源地址。要获得PPStream中的电

视节目源地址，可以在PPStream中选择使用系统默认的媒体播放器进行播放，打开媒体属性对话框，在"位置"中就可以看到频道节目对应的源地址了。

PPrecorder是目前唯一能完全录制PPLive、PPStream、CoolStreaming等各种P2P电视软件的工具。软件的操作非常简单，而且有多种录制格式可供选择，与P2P电视软件结合在一起，真正地构成了完整的P2P电视娱乐系统。

八、Tvants轻松发布"种子"——独乐乐总是不如众乐乐

P2P网络电视软件可否自建频道，播放电脑中的影视音乐文件，让其他朋友通过P2P技术在线收看呢？博客流行过后是播客，使用P2P技术广播音乐的播客你有体验过吗？P2P电视软件继承了BT的特性，也可以方便地做种。不过P2P电视软件制作的视频种子，不仅可以供他人在线播放，同样也可以下载录制。


图9

软件名称： TVants
软件版本： 1.0.0.50
软件类型： 免费软件
软件大小： 2052kB
下载地址： http://www.tvants.com/download/TvantsSetup.exe

TVants的频道列表是一片空白，点击"搜索"标签，软件会自动连接服务器搜索并下载最新的频道列表（图9）。能搜索到的频道非常多，有200多个，其中不乏一些网友个人自建的热门影视大片播放频道。TVants的画面质量很不错，在播放过程中会即时显示节目数据的缓冲进度和连接用户数目等。每个TVants用户都可以通过P2P技术，轻松地搭建一个TVants视频服务器，或者发布一些精彩的视频节目地址。在欣赏某个精彩的电视节目时，独乐乐总是不如众乐乐，使用TVants在线播放电视节目时，还可以与其他网友聊天、评论节目内容。

用过TVants的用户都会有一种感觉，无论从原理还是使用上，TVants都像极了一款BT下载软件。如果想要收看一些经典影片、最新的大片，或者想与其他爱好者共同分享自己收藏的影视，TVants都是最好的选择。它的影视种子

市场看台

Bai du 百度 www.baidu.com 有问题 百度一下

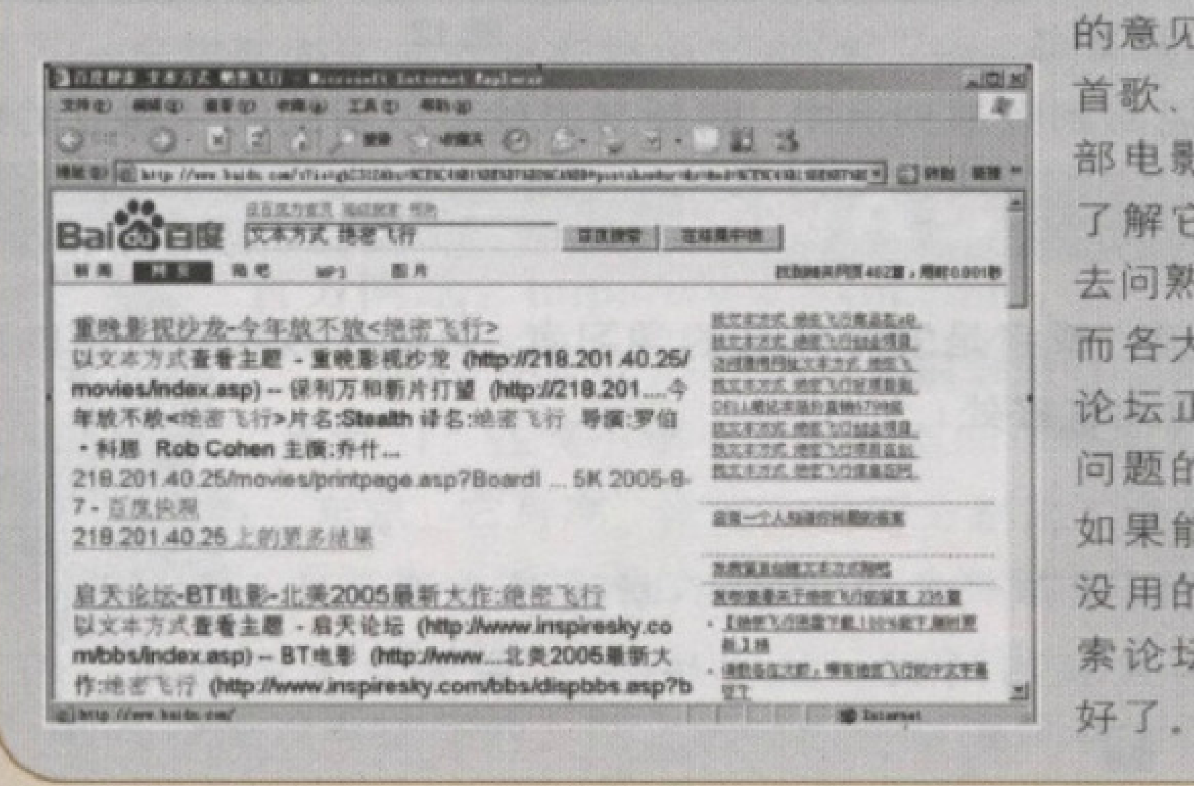
百度知道网民在讨论什么——用百度来搜索论坛资源

笔者是"超级女声"李宇春的粉丝，听说"春春"最近代言了国内某电脑品牌，作为"玉米"的一份子，当然要支持一下了，正好笔者想要买台电脑。不过，笔者一贯提倡"理性追星"，所以还是先了解一下这个牌子的口碑怎么样先吧。

第一回合：怎么全都是好话啊？

笔者首先到全球最大的中文搜索引擎百度（http://www.baidu.com）以该品牌为关键字进行搜索，搜索到的结果倒是非常多，不过几乎每个结果都是正规媒体的溢美之词，篇篇是大吹特吹，根本没有什么参考价值。

实际上，对于某个产品，要想去了解它的好坏，最好是听听用过的人的意见。同样，对某首歌、某个明星、某部电影，要最快地了解它，最好也是去问熟悉它的人们。而各大网站的BBS论坛正是讨论这些问题的地方，所以如果能过滤掉那些没用的页面，只搜索论坛中的帖子就好了。



第二回合：看看论坛里的人都怎么说

能不能改进一下搜索的关键字，让百度只搜索各大论坛中的帖子呢？

经过笔者一番研究，终于找到了一个好方法：用关键字"文本方式 XXX"来搜索，所有的结果都来自论坛的帖子。比如，笔者就可以用"文本方式 XX电脑"为关键字进行搜索，所得的结果都是网友关于该电脑品牌的一些评价，这对笔者来说参考价值要高得多。

小提示：

之所以搜索"文本方式 XXX"能够只在论坛帖子中搜索，是因为多数论坛都提供了"以文本方式查看主题"这个功能，而该页面中就会包含"文本方式"字样。

巧妙地选择关键字可以获得意想不到的结果，除了可以用"文本方式 XXX"来搜索论坛外，其实还有很多类似的应用。比如如果你想下载某个软件（比如百度硬盘搜索），可以用"百度硬盘搜索 通知管理员"为关键字进行搜索，结果全部是百度硬盘搜索的下载页面，这是因为多数下载站点的软件下载页面都会有"通知管理员"字样。

发布功能，可以使得影视共享变得与BT一样方便！

九、中华网视CCIPTV——做个P2P影视播客



图10

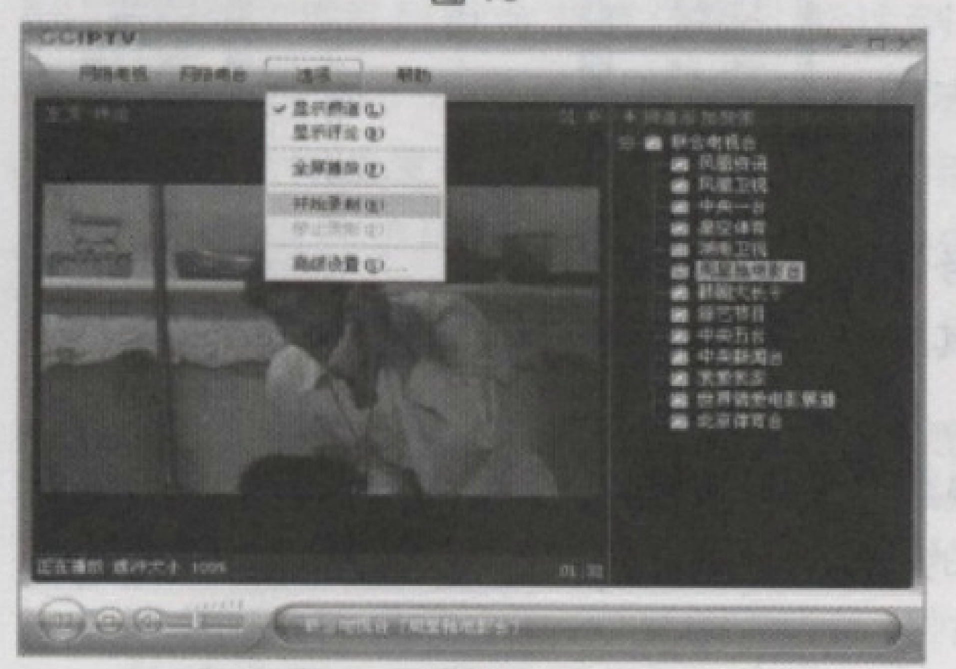


图11

中华网视CCIPTV，是国内第一套拥有自主开发流媒体传输系统（P2PIPTV）的网络P2P电视软件，其优势在于实现真正的互动，通过这个平台，内容提供者可以建立自己的频道，制作和管理自己的媒体内容。

软件名称：中华网视CCIPTV
软件版本：2.0.0.1
软件类型：免费软件
软件大小：1.25MB
下载地址：http://www.cciptv.com/download/CCIPTVSetupTest.exe

在CCIPTV的主界面上方可以看到“网络电视”和“网络电台”的切换按钮，能方便地收看网络电视和收听网络播音（图10）。默认的频道有些少，用户可以自己添加网络电视/电台频道，还能利用CCIPTV提供的互动功能，自建网络电视/电台，直播本机上的音/视频，与其他好友共享。另外在播客平台中，不仅可以播放直接采集的节目，还可以转播网络上的流媒体文件。在CCIPTV中提供了更为方便的视频录制功能，可以方便地录制正在播放的网络影视。在电视播放一栏中，点击“选项”菜单中的“开始录制”命令（图11），浏览指定保存视频文件的路径后即可录制了。

中华网视CCIPTV不仅提供了方便的在线影视直播，在发布影视时也更加快捷，让你过一把影视播客瘾！玩腻了博客、播客，可以尝试一下CCIPTV的影视播客，尤其是喜欢玩DV的朋友，大可以将自己所拍摄的精彩短片，通过CCIPTV发布，说不定有一天也可以成为网络名人哦！

十、正宗舶来品的SopCast——外来的和尚好念经

前面介绍的几款P2P网络电视软件内容全是中文的，没有提供国外的电视节目源。SopCast是一款国外电视P2P直播软件，可以收看到流畅的外文节目。同时也具备方便的电视节目录制、搭建网络电视台等功能。

软件名称：SopCast
软件版本：0.4.6
软件类型：免费软件
软件大小：1.88MB
下载地址：http://download.sopcast.org/download/SopCast_046.zip

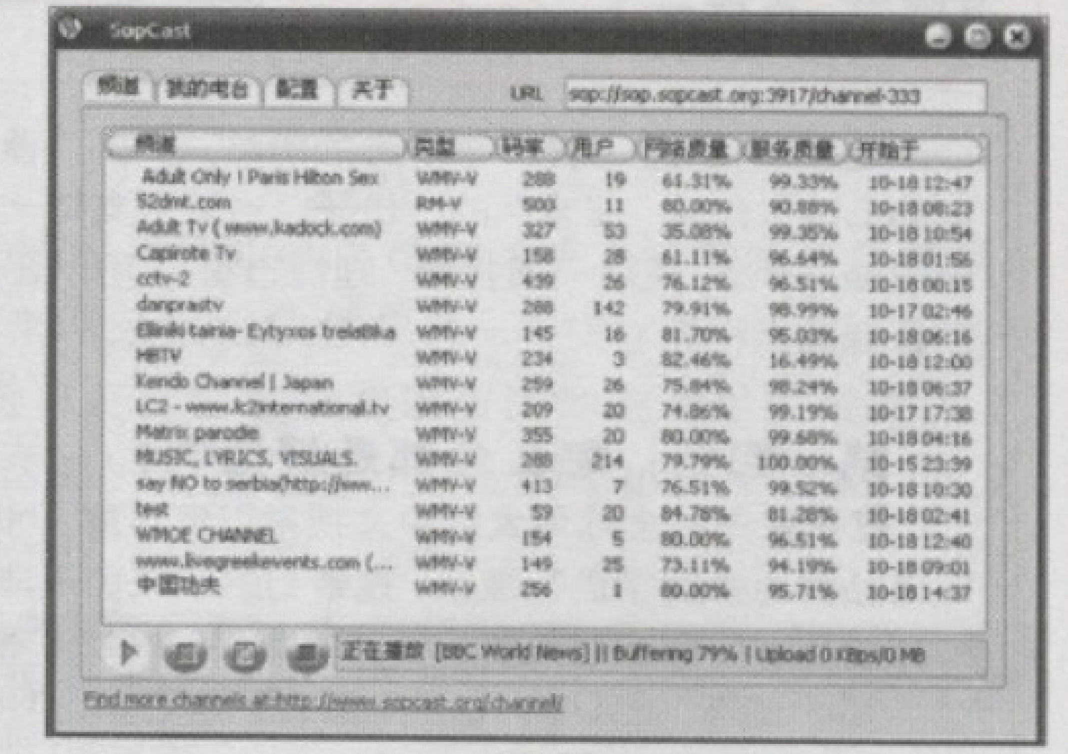


图12

SopCast列表中目前提供的频道大部分是国外的电视频道，例如“BBC世界新闻”之类的。在SopCast中录制电视节目更为简单，点击“频道”选项卡中的红色“录制”按钮，弹出保存对话框，输入文件名后即可开始录制电视节目。也可以方便地建立自己的网络电视，与广大网友分享精彩的视频。另外，注意需要认证选项，确定后切换到“我的电台”选项卡，勾选“文件”项，选择本机的某个媒体文件，输入频道名后点击“运行”按钮，就可以开始向网络直播本机上的视频了。返回到频道列表中，刷新列表就可以看到刚才建立的频道，其他用户双击此频道就能观看发布的视频了（图12）。

SopCast最大的特色就是它丰富的英文节目源。关心世界动态，或者是爱好英文的学习者，可以在线收看正宗的英文电视节目直播，或者将节目内容录制下来，一定会对英文学习大有好处！

除了文中介绍的各款软件外，还有各种新的P2P电视软件如雨后春笋般不断涌现出来，比如VVSky、播霸、聆讯网络电视等。也许，P2P宽带影视娱乐会成为互联网的又一块“奶酪”，带来巨大的商机。而未来IPV6上的P2P模式，也终将成为网络电视的归宿。



卡通猫猫时代的旧爱新欢

■北京 Phair

编者语：可不要小看猫猫在卡通中的实力，也不要以为卡通猫只有可爱才能被人所喜欢，卡通所营造的世界往往比现实世界还要精彩。在卡通世界中能找到各种各样的猫，其中有机会主义者灰猫"Tom"，有和我一样懒惰的肥猫"加菲"，有曾画在飞机上飞越大西洋的顽皮猫"菲力"，有爱吃豆沙包的"哆拉A梦"，还有最可爱的粉色女猫"Hello Kitty"……所有这些，还只是卡通世界中的猫主角，如果要加上形形色色的猫配角、猫龙套，名单还不知有多长。所以说，我在卡通世界中得到的满足，绝对不比从真猫身上获得的快乐逊色。

旧爱经典篇

你有多久没看卡通片了？还记得少年时黑白电视里那些虽简单却印象深刻的卡通猫明星吗？OK，让我们来重温一下，看看哪些猫明星是我们忘不了的……

菲力克斯猫——1919年的卡通猫始祖

官方网站：http://www.felixthecat.com/



在我心里，这只1919年出生的菲力克斯猫绝对是老大级别的。1913年第一间动画公司在纽约成立，在其后的6年里派特苏利文(Pat Suliivan)公司推出了菲力克斯猫，它在《猫的闹剧》(Feline Follies）中首次登台。菲力克斯猫受欢迎的程度足以和后来迪斯尼公司的卡通人物相媲美，特别是在成人观众群中也广为流传。它的影片（http://www.allmov.com/movie/38204/main.html）包含了很多表现动画特性的视觉趣味，作者赋予菲力克斯猫独特的个性，以及一种无法复制的移动方式，并设计了好几款表情和姿势，使得其在众多动画角色中脱颖而出，成为美国连续10年来最受欢迎的卡通明星。它也是首只成为商品的卡通角色——玩具、唱片、贴纸……所以说这个老大的头衔是非它莫属了。也许菲力克斯猫对于你来说，关于它的印象有些模糊了，毕竟它出现的时间太遥远了。但是下一只猫整整比菲力克斯猫小了50岁，你一定不会忘记它的。

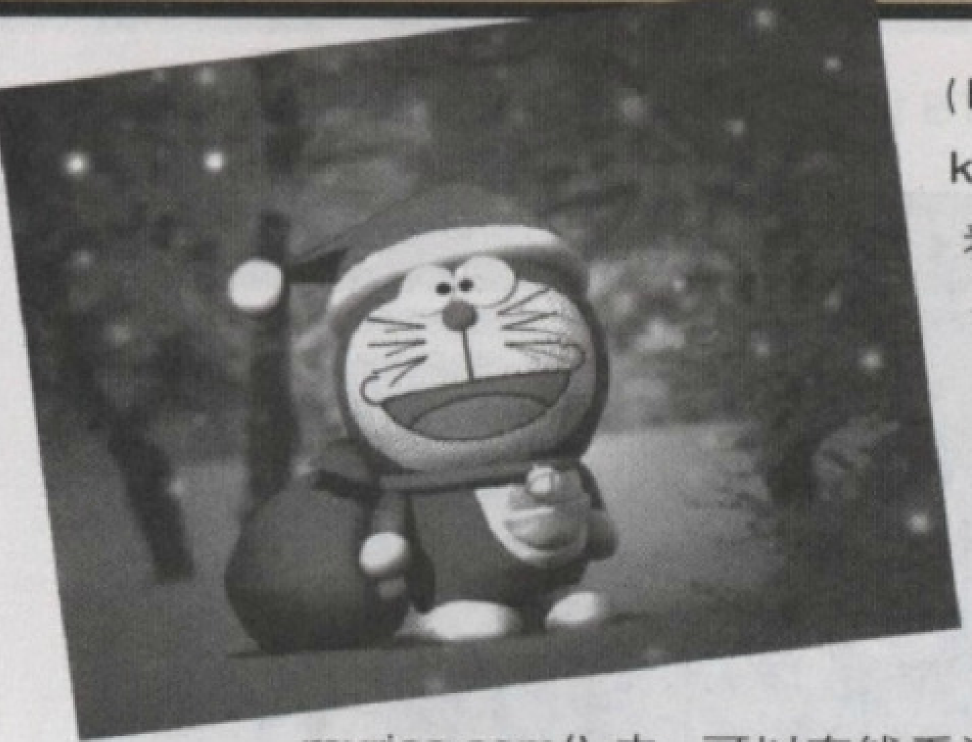


哆啦A梦——承载着我们儿时的梦想

官方网站：http://www.5xin.com/

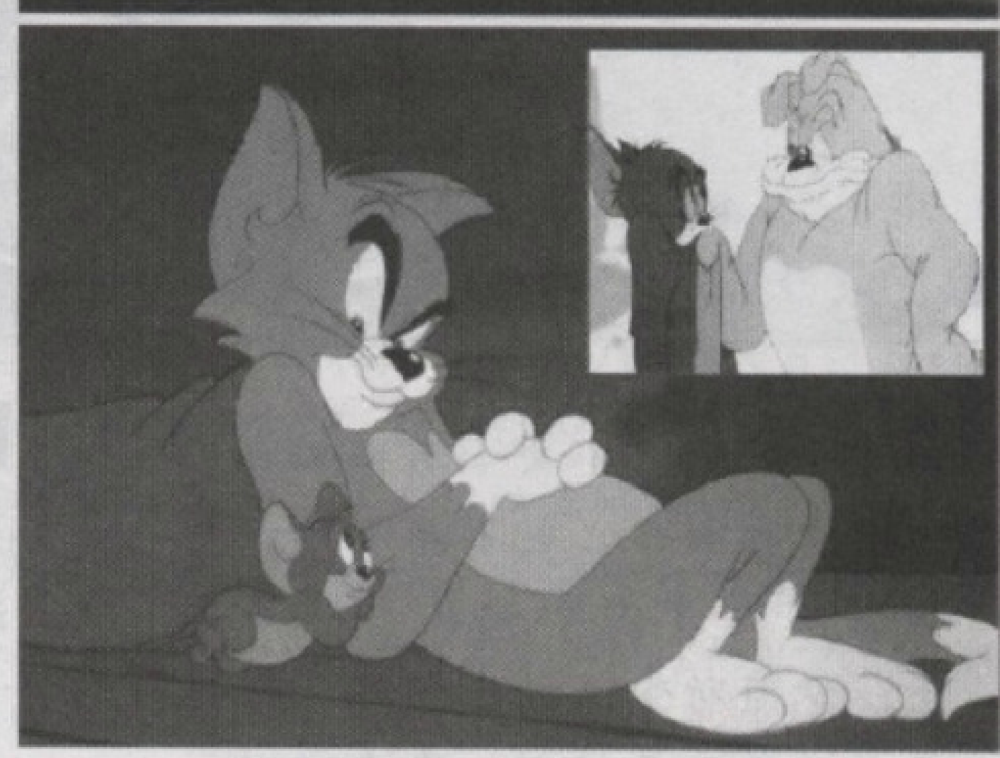
1969年不二雄和安孙子素雄合作以藤子不二雄名号创作了"叮当"（后改名为"哆啦A梦"），在《小学一年级生至四年级生》开始连载。哆啦A梦出生在2112年9月3日的东京，它身高、体重和胸围分别是129.3cm、129.3kg与129.3cm，坐高是100.0cm（如果你小学算术及格的话，就能算出它的腿长了！），质量属于次品（哎，大雄的孙子只买得起特价产品了！）。后来因为不二雄患了肝病，于1996年9月20日逝世，所以哆啦A梦是没有结局的。网上的哆啦A梦爱好者续写了许多种结局，如在百度贴吧就有数个帖子





(http://post.baidu.com/f?kz=21490128）在争论大结局。看到这，你是否回想起片中的许多细节来了，那么可以去动画网（http://fs168.myrice.com/donghua/ova/dang/konglong.htm）在线欣赏RM版哆啦A梦大长篇。而在机器猫的世界（http://wodora.myrice.com/）中，可以在线看漫画及找到桌面、相关下载等。懒猫在线（http://www.lancat.net/doremon.htm）为哆啦A梦专门站点，含人物简介、作者简介、百宝袋、壁纸、漫画和下载等。如果说哆啦A梦算是日本经典第一"男猫"，那么第一"女猫"非Hello Kitty莫数了，它们之间只相差了5岁。

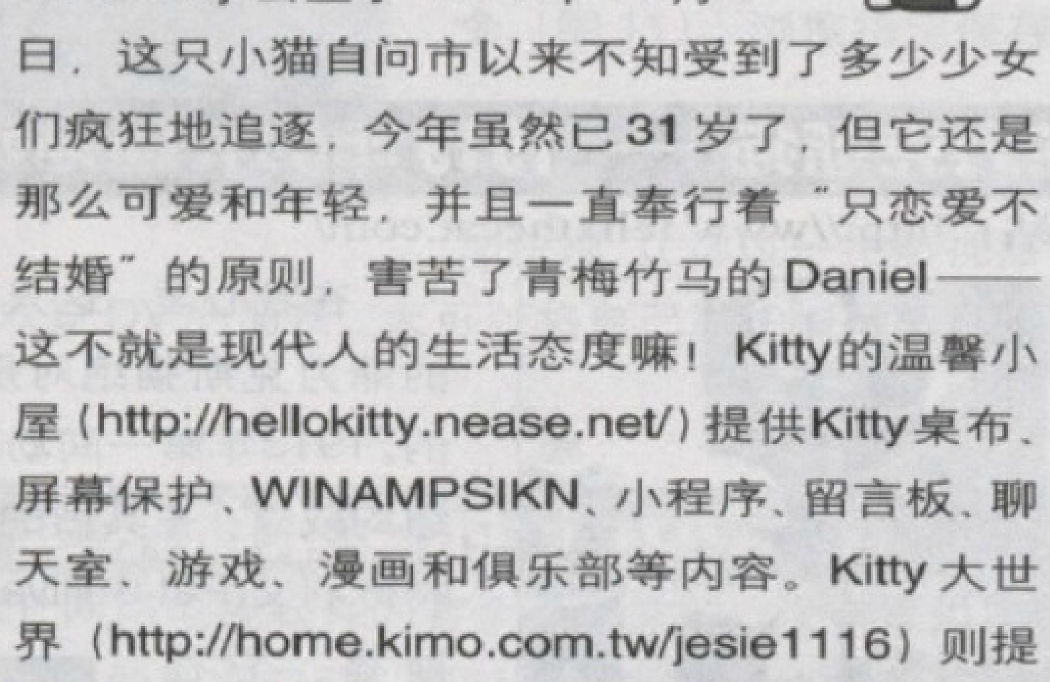




Hello Kitty——卡哇依到了骨子里

官方网站： http://www.sanrio.com/



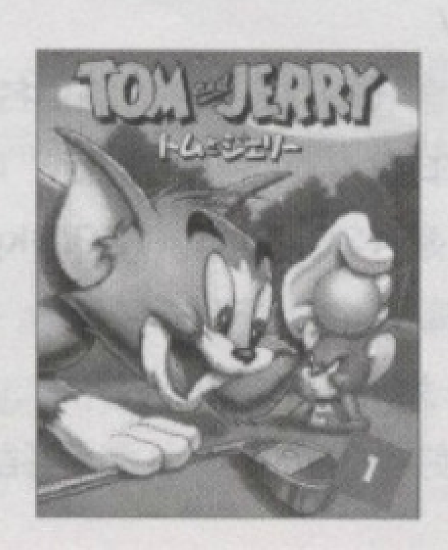


5个苹果高、3个苹果重的Hello Kitty出生于1974年11月1日，这只小猫自问市以来不知受到了多少少女们疯狂地追逐，今年虽然已31岁了，但它还是那么可爱和年轻，并且一直奉行着"只恋爱不结婚"的原则，害苦了青梅竹马的Daniel——这不就是现代人的生活态度嘛！Kitty的温馨小屋（http://hellokitty.nease.net/）提供Kitty桌布、屏幕保护、WINAMPSIKN、小程序、留言板、聊天室、游戏、漫画和俱乐部等内容。Kitty大世界（http://home.kimo.com.tw/jesie1116）则提供Kitty、美乐蒂、酷企鹅、布丁狗及趴趴熊等相关资讯。据说曾经还有一个专门反Hello Kitty的网站，笔者费尽心思也未找到，只在其他网站找到了一些转载，都是一些超搞笑的牢骚话。也许是Kitty迷太多了，亦或者站主本身立场不坚定，所以这个主页没有了。相较于温柔的Hello Kitty而言，晚它1年出生的Tom简直就像患了多动症。



Tom&Jerry——"爱"它就去追它

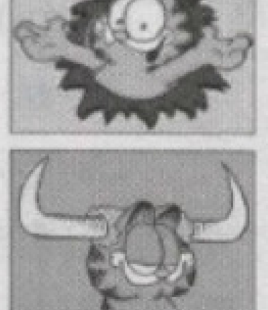
官方网站： http://www.tomandjerryonline.com/



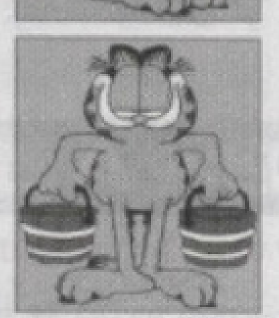
1975年《猫和老鼠》诞生了，Tom这只灰白色家猫和小老鼠Jerry就像一对永远的冤家，Tom不停地在追逐同居一室的Jerry，并且努力驱赶这个小房客，却总是以失败告终。实际上，它在追逐中得到的乐趣远远超过捉住Jerry，这从它即使偶尔捉住了Jerry，也不知究竟该怎么处置中可以看出（http://www.mov6.com/title/tt0303151/）。它们是世界上最有名的猫和老鼠，也是最长寿的一对。中国人是善于改编的，方言版《猫和老鼠》（http://lib.verycd.com/2004/11/14/0000026380.html）就有10多个版本（包括天津、东北、四川、陕西、兰州、河南等多个方言版本）。与前辈Tom相比，虽然加菲猫在搞笑方面也尽职尽责，但"航空母舰般的体型、称王称霸的作风"使它无论如何也无法被定性成"偶像"。

加菲猫——披着猫皮的人

官方网站： http://www.garfield.com/









加菲猫自从1978年6月19日出生在莉欧妮妈妈的意大利餐厅里后，就开始了它狼吞虎咽意大利面点的一生。这只不讲礼貌的肥猫咪到底哪点吸引人呢？理由很简单：它根本就是个披着猫皮的人！加菲猫爱看电视，痛恨星期一。它宁可大吃大喝也不愿做运动。说真的，加菲猫对睡眠和食物的狂热程度，跟它对运动与节食的厌恶程度不相上下（它只做"仰卧"而不做

"起坐")。在加菲猫中文乐园中 (http://garfield.vip.sina.com/index.html) 包含简介、故事人物介绍及图片集。而加菲小窝 (http://www.maoer.com/garfield/garfield.htm) 则有漫画欣赏及壁纸与Wallpaper。

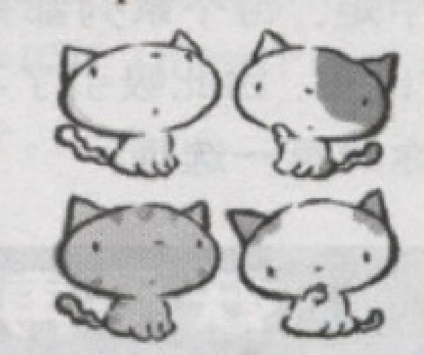
哎呀!我发现这一说起来就收不住了,毕竟这些猫明星曾经"霸占"我们儿时的大部分时光,也带给我们无数欢乐……再说就成了卡通片回顾了。呵呵,还是赶快蹦出来,看看最近流行的猫明星吧!

新欢流行篇

卡通猫明星的劲头真是猛啊,"老"加菲猫还未过时,"新生"猫猫就已占据了一线舞台。那我们就来挨个看看,它们是——

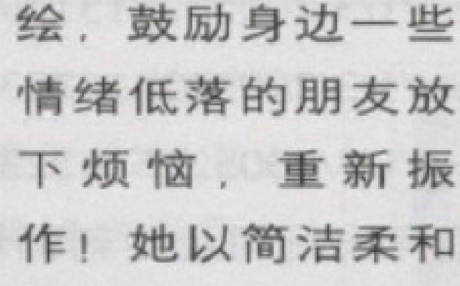
优柔猫——悠哉悠哉,轻松忘忧

官方网站: http://www.sunhingtoys.com/NN.asp



"切勿太快乐,也不用太悲伤,何不用轻快的节奏上路。"以上并不是格言,而是生于1999年优柔猫(Nohohon猫)的生活态度!日语中Nohohon解释为无忧无虑,作者小野寺知美希望借着4只小猫悠哉悠哉的生活描绘,鼓励身边一些情绪低落的朋友放下烦恼,重新振作!她以简洁柔和的笔触及色调,创作出4只可爱的卡通小花猫,配合简单而富幽默感的语句,带出一股轻松愉快的气氛,叫人看罢可以轻松忘忧!优柔猫网 (http://www.rmlicensing.com/b5/GC/nohohonprofile.htm) 里介绍了Nohohon猫公司的基本策略及对象等信息。不得不说,2000年是一个白猫横行的时代,"新生"的TORO猫也同样是一个雪白雪白的球。

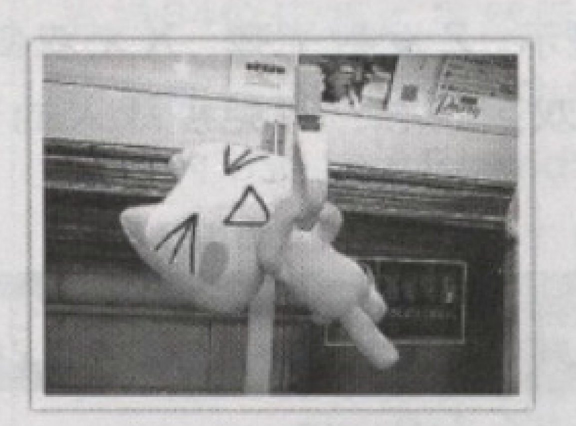






TORO猫——希望可以交很多的朋友

官方网站: http://www.bexide.com



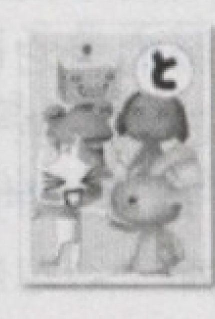
TORO猫(原名Koneko Toro)源自于一个掌上型电玩"Pocket Station"中的一个谈话游戏,是2000年Sony Computer Eenterainment开发的最新概念游戏,这套游戏名为"到哪里都在一起!"。它大大的方形脸、两块粉嫩的腮红、线形的五官、瘦长的身形,总是一脸超无辜的表情(似乎眼泪都快掉出来了)让人忍不住就想抱抱它、摸摸它。是不是看了图片后感觉非常眼熟?对啦,就是它!你经常会在别人发来的QQ表情里看见它。喜欢TORO猫的朋友是因为它有雪白的





颜色以及十分懂得讨好所有人的趣怪表情。TORO猫俱乐部 (http://stephanie0917.20megsfree.com/) 汇聚TORO爱好者。TORO猫爱同盟 (http://rino.mypop.cn/toro/info.html) 支持TORO猫的一切搞怪行为,网罗TORO猫的周边。TORO网 (http://www.dokodemoissyo.com) 则介绍了TORO猫家族成员、相集、情报等。说完可爱的TORO猫,那就不得不提贱猫"叮嘉",它可是新卡通时代最最得宠的猫猫哦!





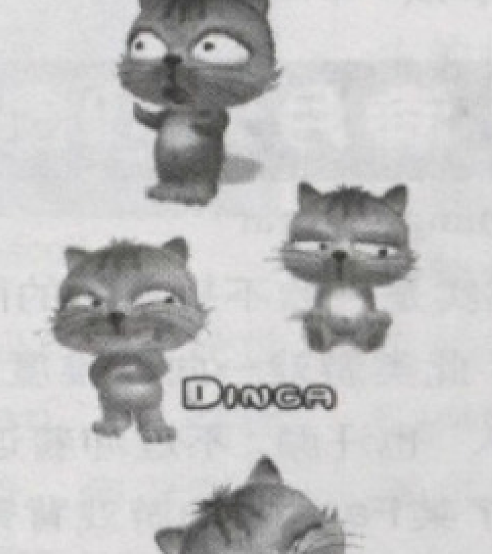
叮嘉猫——贱猫贱狗时代的新宠物

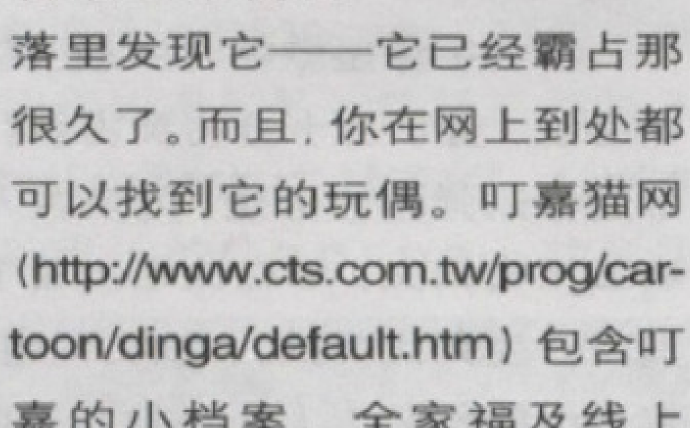
官方网站: http://www.dinga.jp/

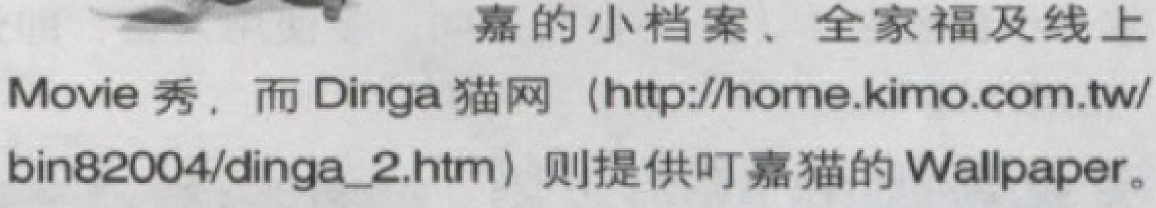


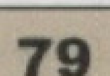


虽然2001年出生的叮嘉猫(Dinga)除了睡觉和看电视外就没其他特长,但是贱猫贱狗时代的新宠物非它莫数!目前这只全世界最懒的贱猫可是超人气明星哦!它用猥琐的笑容面对你,毫不掩饰眼神中透露出的贪婪,跟香港十大贱星有得一拼。你虽还没有看见它的卡通面市,但可以在玩具店最显眼的角落里发现它——它已经霸占那很久了。而且,你在网上到处都可以找到它的玩偶。叮嘉猫网 (http://www.cts.com.tw/prog/cartoon/dinga/default.htm) 包含叮嘉的小档案、全家福及线上Movie秀,而Dinga猫网 (http://home.kimo.com.tw/bin82004/dinga_2.htm) 则提供叮嘉猫的Wallpaper。







网络中的猫真是够可爱,创作者赋予了它们生命,使它们在网络中鲜活起来。这些可爱的形象出现在了卡通、3D动画、游戏和其他周边产品中,各个都让你爱不释手。怎么样,卡通猫明星不比真猫逊色吧!

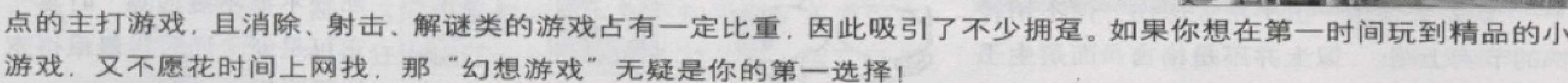


■北京 哈里菠萝

幻想游戏 v4.3

http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=083742005101801

我们的老朋友"幻想"又带来了其最新作v4.3。因为之前笔者对幻想系列连篇累牍地介绍，相信《大软》的老读者们对它已再熟悉不过了，因此不再赘述。感觉幻想系列走到今天，已形成了一种自己的特色——内容中规中矩，每个系列都有一两款有亮点的主打游戏，且消除、射击、解谜类的游戏占有一定比重，因此吸引了不少拥趸。如果你想在第一时间玩到精品的小游戏，又不愿花时间上网找，那"幻想游戏"无疑是你的第一选择！





妖星再现全系列

离别：http://www.1314521.com/Resources//1/3/200532813159.swf

宿命：http://www.1314521.com/Resources//1/3/20052251622324822.swf

圣战：http://www.1314521.com/Resources//1/3/20052251622324822.swf

宇文拓，是笔者认为"轩辕剑"系列所有出场角色中刻画最成功的一个人物。他为了不让赤贯星毁灭人间，劳民伤财修建通天塔，用六万生灵凝聚成六颗灵珠，冒欺世盗名之罪私藏神农鼎、强抢崆峒印、搜寻女娲石、夺走伏羲琴。他的所作所为为众生所不齿，而自己也因落入圈套而陷入深深的自责之中。最终他的离去，让此作的遗憾之美愈发浓墨重彩。《天之痕》之所以可称为史诗级的RPG，很重要的一点是由于他的存在。在现今单机RPG日趋萧条的境况下，"鬼谷工作室"用Flash《妖星再现》延续了这一传奇，让宇文拓再次活跃于世，了却了众Fans的心愿。

满月无双剑

http://218.57.9.23/demo/wushuangjand.rar



听名字像是款格斗游戏，其实是一款不折不扣的同人射击游戏。游戏画面的精致自不必说，音乐也十分古灵古韵。此类游戏一向以难度大而著称，这款游戏也不辱盛名，那密集的弹幕想必是"闪弹达人"也汗颜。不过冲着这么精美的画面和曲折的剧情（笔者虽不懂日文，但在论坛上看了某Fans做的游戏背景介绍，似乎是昔日好友反目，与其决一生死之类的），怎么说也得硬着头皮上啦（小提示：Z发射子弹、X无双剑、C满月——需积满无双水晶槽、V暂停，小键盘区↑↓←→控制方向。多使用X键，即无双剑状态，可免疫敌人的子弹，且被无双剑斩死的敌人才能获得"无双水晶"）。



格斗皇后之心·新章（试玩版）

http://tasofro.net/arc/EFZ_310s.zip

"格斗皇后之心"系列自98年以来便风靡同人界，至今不衰。必杀、超必杀、隐藏超必杀、隐藏人物等要素令这款《格斗皇后之心·新章》无论是从画面还是格斗要素上都更胜同类游戏一筹。P

Intel今非昔比 探寻下一代CPU架构的秘密

■福建 乐乐

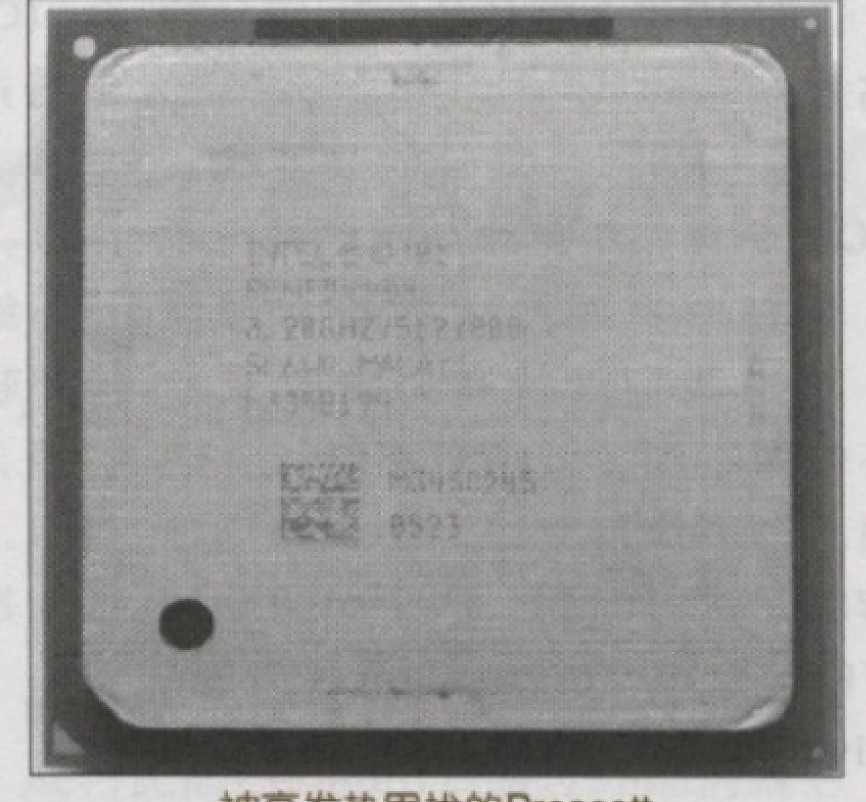
自从2000年11月20日随Pentium 4处理器诞生以来，NetBurst架构就成为Intel Pentium系列的第四代接班人，一路走过了0.18μm和0.13μm工艺，直至进入90nm工艺的“纳米”时代。在NetBurst架构的制订之初，Intel就宣称它是一个面向未来10年的架构，工作频率提升至10GHz也不是问题！

5年时间一晃而过，面对始料未及的高功耗现实，NetBurst架构的发展不得不在3.8GHz上戛然而止。“逆水行舟，不进则退”，NetBurst架构退出历史舞台将是必然选择，接替它的新一代掌门人会是什么样子？原来外界一直众说纷纭，但在2005年秋季IDF（Intel开发者论坛）上，Intel却向外界展示了下一代革命性CPU的样品，笼罩在其上的迷层也被逐渐揭开。

此一时彼一时：发展新架构势在必行

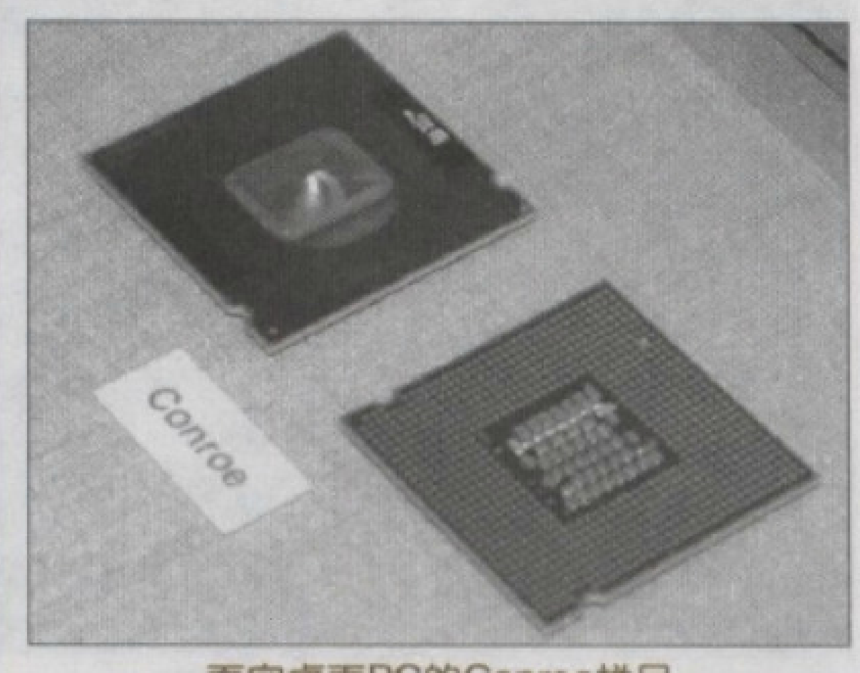
曾几何时，高主频就意味着高性能，谁能在频率上甩开对手，谁就能在激烈的竞争中占据主动。Intel发展NetBurst架构的意图，就是要把提高频率摆在最重要的位置。NetBurst架构问世之初，其流水线长达20级，Northwood核心P4的频率也因此勇往攀升，在多数用户还沉浸于“频率就是一切”的年代，此举令Intel取得了空前成功。为进一步扩大胜利的果实，Intel决定延续频率至上的战略决策，NetBurst架构经过改良后，流水线长度提升至令人惊骇的31级。31级能带来什么效果？在Intel原来的计划中，Prescott核心达到4GHz的频率根本不是什么问题，但实际上Prescott P4的发热量却超出Intel的想像，高达103W的起步功耗实在让人无法接受。

而此时此刻，AMD奉行的效能至上原则正取得成功，无论性价比还是功耗，Athlon 64对比Pentium 4都有不少优势，何况它还支持64位运算。虽然后来Intel也被迫开启隐藏的EM64T功能，甚至将笔记本的节能技术SpeedStep“下嫁”到Pentium 4上，但市场形势仍然让Intel不得不急，数据最能说明问题了：在2005年第三季度的台式机处理器领域，AMD的市场份额达到20.4%，这是自2001年以来AMD在这一领域的市场份额首次突破20%大关；与2005年第二季度相对比，Intel的台式机处理器发货量增长了10.5%，而AMD却增长了20.5%。



被高发热困扰的Prescott

事实表明，用户已不再盲目地追捧频率至上的原则了，他们在选择CPU时更趋于理性，低功耗、效能卓越的产品才是新的首选目标。在2005年秋季IDF峰会上，Intel终于宣布把战略重点转移至性耗比（单位功耗产生的性能）上，NetBurst架构的使命行将结束，Intel未来桌面、移动和服务器CPU将使用统一的新架构：针对移动市场设计的**Merom**，低电压版本的功耗仅有5W，性耗比相当于Banias核心Pentium M的1/3；针对桌面市场设计的**Conroe**，功耗为



面向桌面PC的Conroe样品

65W，平均每个核心只消耗32.5W，性耗比相当于Northwood 核心P4的1/5；针对服务器及工作站市场设计的**Woodcrest**，最高功耗也只有80W，性耗比远高于现有的Xeon。

“频率不是重点，效率才是一切”，经历了以往的惨痛教训后，Intel将有望打造出有史以来x86家族中最令人心动的产品。

跨越式发展的秘密：Parrot架构扮演关键角色

Pentium M优秀的表现曾让不少朋友浮想联翩，Merom、Conroe等新一代CPU是不是在它的基础上发展起来的？通过对比两代产品的性耗比，我们会发现情况并非想像中那样简单。我们知道，在保持基础架构不变的情况下，要压榨一款CPU的性能，无非是通过增大缓存、优化结构、增加核心等手段，而这些方法显然无法让CPU的性耗比出现巨幅提升。那么，Merom、Conroe跨越性发展的秘密究竟在哪里？答案就在它使用了前所未有的Parrot架构。

1.巧妙借鉴RISC设计思想

对于PS3采用的Cell处理器，想必游戏玩家们一定不会陌生。它每秒可完成2560亿次的浮点运算，就算你现在不惜血本打造一台顶级PC，其性能还是难以同前者相提并论。事实上，造成性能差距如此悬殊的根本原因，就在于Cell使用的是精简高效的RISC（精简指令系统计算）指令集，而平时经常与我们打交道的PC主机，CPU使用的却是臃肿低效的CISC（复杂指令系统计算）指令集。

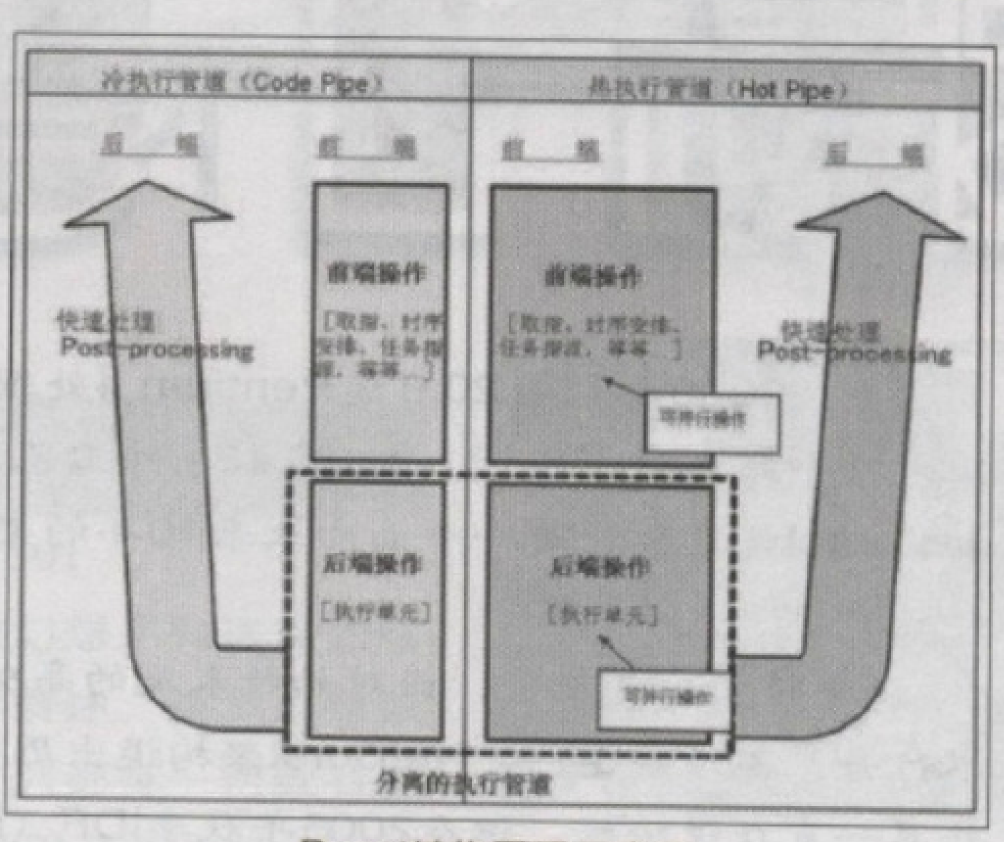
计算机世界里有一条著名的“80/20法则”，那就是计算机中80%的任务只动用了大约20%的指令，而剩下20%的任务才有机会使用到其他80%的指令。CISC指令集在设计时遵循了“地位均等”的原则，无论指令被调用的频繁程度如何，它们都被分配同等数量的晶体管；而RISC指令集则考虑到不同指令的贡献程度，不但指令集从底层设计时就有针对性地优化，且频繁调用的指令被分配给更多执行资源，这种“多劳多得”的分配原则，让RISC指令架构的CPU更加精简高效。

为保持与以往软件的兼容性，CISC指令集已不可能从底层进行改动，但面对资源分配的不合理设计，难道我们就没有办法改变？“不怕做不到，就怕想不到”，通过引入动态执行管线，Parrot巧妙地解决了这一问题。Parrot的全称是“Power Awareness through Selective Dynamically Optimized Traces”，意思是“借助选择性动态优化路线实现功耗最佳化”，换句话说，这就是一项通过“动态优化执行路径”提升CPU执行效率的技术。

令人惊叹的Cell处理器

2.剖析Parrot架构的秘密

根据“80/20”法则，我们将常用的20%指令称为“热代码”，而把不常用的80%指令称为“冷代码”。通过观察Parrot结构原理示意图（图4），我们可知道，CPU被划分成相对独立的两个执行管道，即热执行管线（Hot Pipe）和冷执行管线（Cold Pipe）。热执行管线用来执行热代码，由于承担的任务量较重，理所当然要在政策上倾斜照顾，给予它更多执行资源；冷执行管线则用来执行冷代码，由于任务量较轻，我们没有必要对其过分溺爱，只需分配少量必要的处理单元。冷热执行管线的合理分工，这就是Parrot架构的基本秘密。



Parrot结构原理示意图

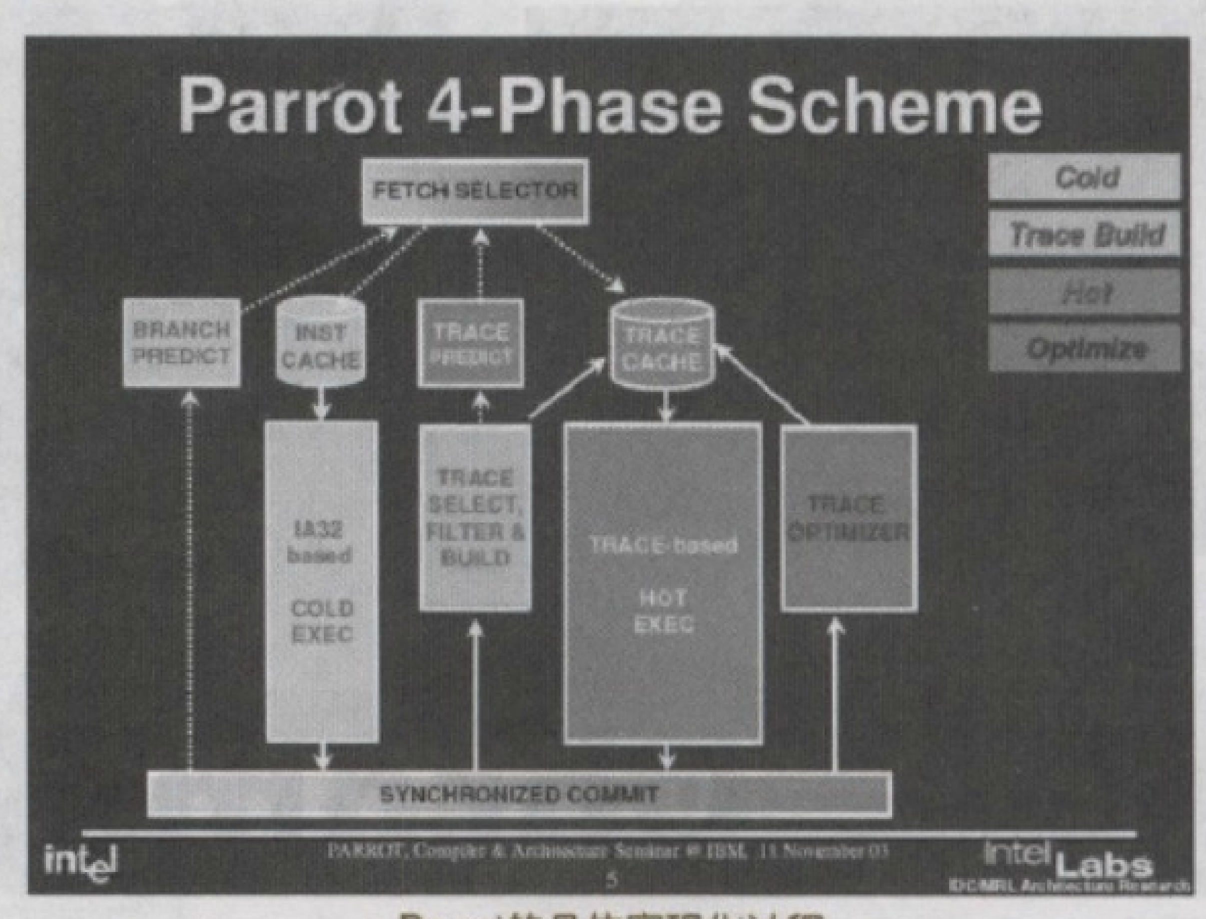
通过Parrot的具体实现化过程图（右页上图），我们可看到：冷执行管线相对比较简单，只有“指令缓存”“冷执行单元”和“分支预测单元”三大逻辑；热执行管线则相对复杂一些，主要由“追踪缓存”“追踪预测”“热执行单元”“追踪优化”及“追踪选择过滤和构建”等几大逻辑单元共同构成。程序指令被送入冷/热执行管线之前，首先要经过一个名为“预取选择器”的单元，该单元会对程序指令进行分析，如果指令类型属于热代码，则会被送入热执行单元，反之则被送入冷执行单元。

热执行指令首先被送入追踪缓

小知识：为何热执行管线没有我们常见的指令缓存，而以追踪缓存代替？这实际上是借鉴了NetBurst架构的设计。追踪缓存是Intel为NetBurst架构设计的缓存系统，它以基本块为单位，每个基本块包含一个内部没有分支的程序段。由于热代码基本是由顺序执行指令构成，而执行顺序指令一旦预测失误，付出的代价将是惨痛的。与指令缓存相比，追踪缓存可更好地弥补这一缺陷。

存，然后提交给专门针对热代码优化的热执行单元，热执行单元再把运算结果提交给“同步合成单元”。接下来同步合成单元要对结果作进一步判断：如果要处理的可能是冷指令，那么结果会被送入“追踪选择过滤和构建”单元，通过该单元进一步确认代码类型，冷代码通过“追踪预测”“预取选择器”回溯到冷执行管线，热代码则重新回流到“追踪缓存”单元；如果要处理的是热指令，则这些指令会被送入“追踪优化”单元，该单元可对热代码作更深层次的优化，使其更精简高效，进一步缩短代码的执行时间。

冷执行指令被送入指令缓存后，就提交给专门针对冷代码优化的冷执行单元，执行过程相当简练。冷热管线沿着各自路径分别执行，运算结果被提交到同步合成单元，再由它判断是直接输出，还是作进一步的冷/热代码运行处理，或者来一次分支预测处理。如果可直接输出，该单元就会对结果进行汇总，然后进入下一轮运算或直接输入到内存。



Parrot的具体实现化过程

3.小块头也有大智慧——用数据来说明成效

数据最能说明Parrot架构取得的成效。Intel在相关资料中列举了一个例子：优化前的指令相依树深度是7层，涉及到28个微操作；优化后的指令相依树深度被简化到2层，涉及的微操作只剩下10个。在任务量大大减轻的同时，CPU仍然可获取同样的性能。换句话说，在晶体管规模大幅缩减的同时，CPU性能仍然可提升。小块头也能有大智慧！Parrot的引入除了降低CPU的发热量，还让CPU的执行效率获得了明显提升。

摘掉伪双核的帽子：高效的双核处理运作机制

俗话说“同行是冤家”，Intel和AMD间的口水战一直没有停过，在双核心CPU这个新兴战场上同样不例外。AMD指责Intel使用假双核，Intel反驳说AMD在玩文字游戏。事实上AMD的指责并非没有道理，Pentium D在双核心设计上的确非常糟糕：它的两枚核心需要通过北桥芯片才能进行通信，不同核心的二级缓存必须经常同步更新，没有高效率的任务调节分派单元，单个核心的功耗无法单独控制……甚至可以毫不客气地说，Pentium D就是将两枚Prescott核心简单拼装在一起的产物。

如果说Pentium D是Intel赶鸭子上架的仓促之作，那么新的Merom、Conroe处理器在双核设计上的表现就要让用户刮目相看了。Merom、Conroe在双核设计上的最大亮点就是使用了共享式二级缓存的运作方式。目前Pentium D、Athlon 64 X2使用的是独立式二级缓存设计，即两枚核心拥有各自的二级缓存，而共享式设计将让两枚核心共享全部的二级缓存。对比独立式缓存设计，共享式缓存设计有明显优点：一是两个核心的数据交换可在二级缓存内直接完成，比起Pentium D通过外部前端总线通信的方式，效率自然更高；二是避免缓存的同步更新，由于二级缓存的全部资源可被每个核心所访问，CPU就不需要对缓存进行同步更新了；三是有利于提升单核心模式下的处理性能，当CPU出于节能考虑关闭其中的一枚核心时，另一个处于激活状态的核心也能调用全部二级缓存。

我们知道，Athlon 64 X2的两枚核心是通过“System Request Queue”（系统请求队列）单元连接在一起，该单元承担了双核心的任务分派工作，任务可根据实际情况在两枚核心之间均衡流动，这种高效灵活的处理机制正是Pentium D所欠缺的。为改变这一现状，Intel不但为Merom、Conroe的两枚核心设计了一条高速通信通道，且两枚核心之间还有一个高效的任务指派逻辑单元，可均衡两枚核心的任务量。

这样，伪双核的帽子被彻底摘掉，高效的双核处理运作机制，将让Merom、Conroe如虎添翼，看来Intel对新一代产品的豪情壮志绝对没有信口雌黄。

（下转92页）

小知识：什么是缓存的同步更新？如果两枚核心拥有各自的缓存，那么每枚核心的缓存信息必须保持一致，否则就会出现运算错误。举个简单例子，比如系统内存数据区记录着“A=0”，当其中一内核将A改写成“1”，那么另一内核的缓存也必须进行同样更新，否则操作就会出现错误，这个过程就称为缓存同步更新。



S3 de 突袭——Chrome S20显卡评测报告

■晶合实验室 魔之左手

作为曾经非常辉煌的显示芯片品牌，S3在很多老玩家心中永远是值得尊敬的名字。在ATI和NVIDIA几乎完全瓜分独立显卡市场的今天，S3和它的母公司——VIA一样，仍然在市场夹缝中坚强地生存着，并不断推出非常有特色的产品。继去年的Chrome S18系列之后，2005年11月S3 Graphics又发布了新一代显示芯片Chrome S20系列，这是针对中低端市场的一系列DirectX 9显示芯片，对应的显卡全部是PCI-E接口产品。

主要特性

数年磨一剑 Chrome20的主要特性

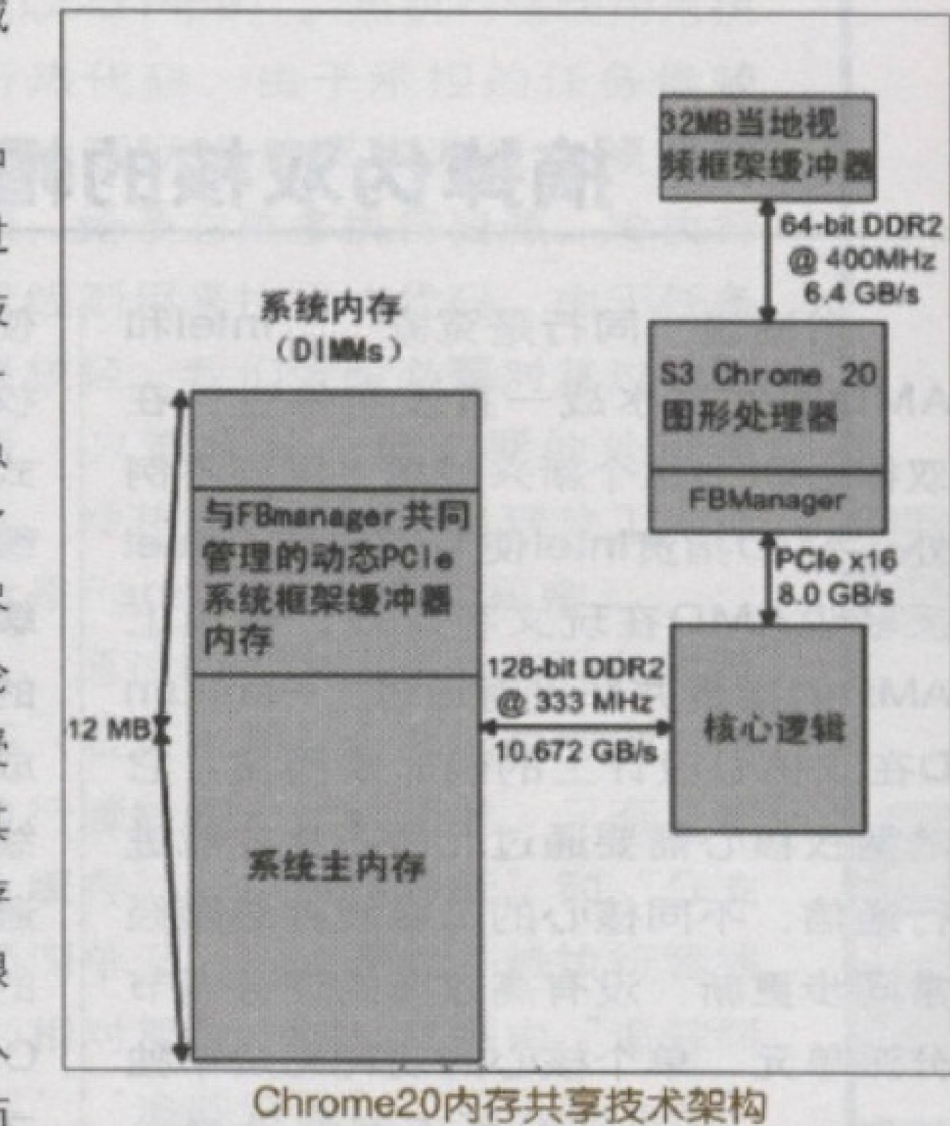
Chrome20系列目前包括S27和S25两款产品及多种型号，S3不仅将其打造为具有较好3D图形性能的产品，且结合自身特色的视频技术来扩展其应用范围，为用户带来更多视觉享受。Chrome20系列支持Shader Model 2.0+，拥有AcceleRAM内存共享技术（S25）和MultiChrome多显卡互连技术（S27）；Chromotion 3.0技术集成HDTV编码器，带有增强型WMV9硬件加速装置，是一款可编程视频引擎，加上富士通90nm芯片生产工艺带来的高核心频率和低功耗，Chrome20在技术方面并不比同档次的竞争对手逊色。

型号/规格	ChromeS25 低端	ChromeS25 中端	ChromeS27 高端
芯片	VT6285	VT6287	VT6259
核心频率（最大）	不详	600MHz	700MHz
显存频率（最大）	300MHz	500MHz	700MHz
显存最大容量	128MB	512MB	256MB
显存位宽	32/64/128bit	64/128bit	128bit
顶点渲染单元	4	4	4
像素渲染单元	8	8	8

注：因为规格非严格限制，因此上市产品很可能和表中数据有一定差别。

1.AcceleRAM内存共享技术

Chrome20系列显示芯片采用的AcceleRAM LowFB（超低容量显存）技术，是一种硬件与软件的组合。系统主内存的一部分被称为PCI-E内存，可直接用于Chrome20系列显示芯片，作为整体显存的组成部分，显卡上只板载少量专用显存。这种技术使入门级用户能以较低成本，在独立型显示芯片上实现丰富的功能特色，同时还能维持或超越在此市场领域的性能水平。



Chrome20内存共享技术架构

从右图中可看到，通过AcceleRAM技术，显示芯片得到的显存总带宽达到了14.4GB/s，尽管这只是理论最大值，会受到处理器和其他部件的内存带宽需求等限制，但对于入门级产品而言，这样的带宽也足够用了。

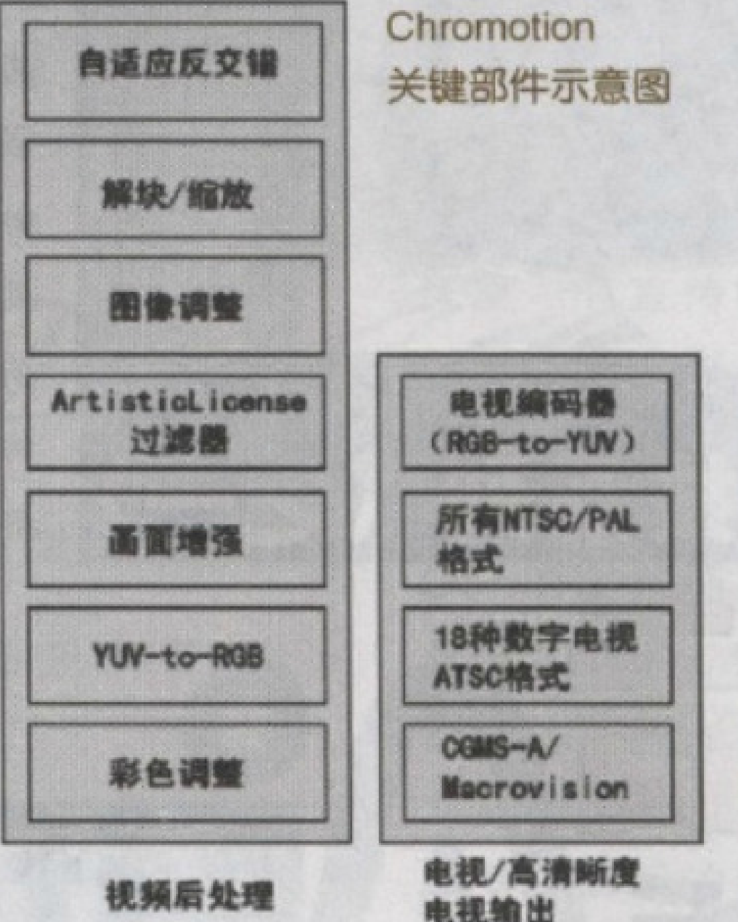
在AcceleRAM LowFB系统中，板载的少量缓存可满足系统载入的需求，因此对系统完全没有影响，不需要进行BIOS修改，也不存在兼容性问题。在驱动程序的支持下，Chrome20系列的FBManager（缓存管理器）管理从PCI-E内存向Chrome20系列显示芯片转移数据，同时也可直接在PCI-E内存运行，通过智能化判断达到最佳性能。

从厂商公布的产品性能看，AcceleRAM要优于对手

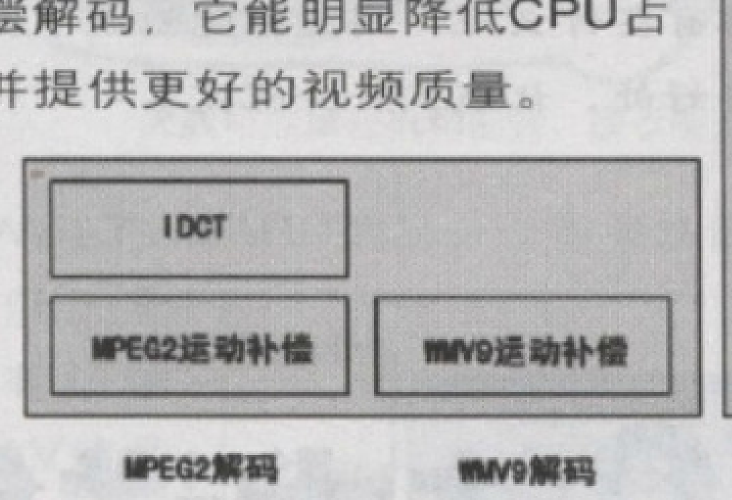
的相关技术，它可让厂商和用户在性能、3D特性和成本间取得一定平衡，获得更加突出的性价比。

2.专攻2D显示与视频的Chromotion 3.0技术

S3一向在视频处理方面有独到之处，Chrome20系列支持的Chromotion 3.0技术也是主要面向视频处理的，为平滑、高质量的DVD、TV/PVR播放和流媒体视频提供了增强的用户选项。它增强了3D游戏和数字电视在HDTV系统上播放的能力，极大减少了传统基于PC的视频系统上看到的锯齿和闪烁现象；由于支持对WMV9的硬件运动补偿解码，它能明显降低CPU占用率并提供更好的视频质量。



Chromotion 关键部件示意图



Chromotion 3.0主要包括以下特性：

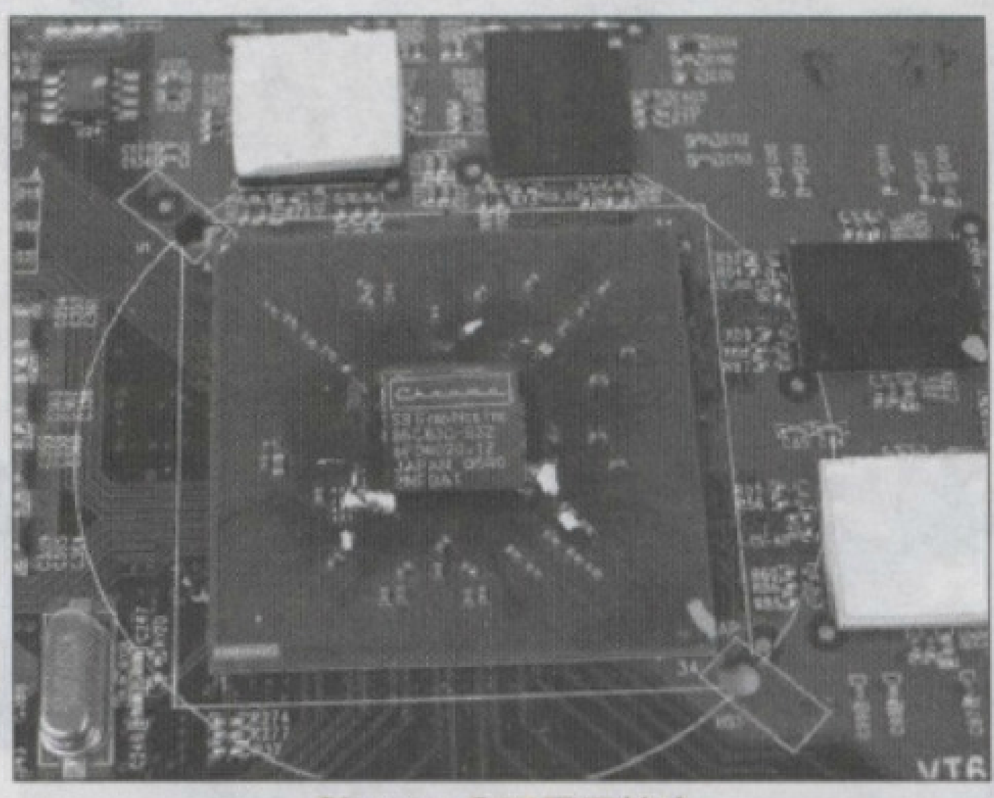
- **WMV9运动补偿硬件加速**
- **MPEG2 iDCT和运动补偿硬件加速**
- **视频抗锯齿：**减少低比特率图像中存在的色块
- **ChromoVision：**在CRT或LCD显示器上窗口显示图像时，第二个高清电视显示器同时显示全屏图像
- **HDTV格式：**全面支持18种数字电视ATSC格式
- **自适应逐像素反交错：**高质量反交错程序可提升静止和运动图像的质量
- **视频缩放（包括PanelSharp展开）：**为显示器提供大范围缩放能力
- **带有ChromeView非线性缩放的ChromoVision模式：**以出色的图像质量缩放标准的4：3图像，以充满宽屏幕16：9显示器
- **PanelDrive：**减少画面响应时间，消除平板显示器上运动图像的模糊效果
- **ChromoColor：**显示器亮度、对比度、色调和饱和度调整控件
- **ArtisticLicense效果：**提升高质量图像，包括Sharpening（锐化）、SoftFocus（软聚焦）、Embossing（浮雕）和Neon Edge（霓虹边）效果

性能测试

Chrome20性能测试

我们从VIA公司拿到的样卡型号为S27，是Chrome20系列中最高端的产品。从板卡布局和用料来看，S27完全没有我们传统印象中"大、重、繁"的高端样子，这是因为其功耗减小，供电电路中没有常见的大型元件，板型也不大。尽管芯片发热量并不高，但它仍采用热管+散热风扇的组合，提供了核心/显存一体式散热方案，实际运行时温度只有30℃左右，且噪声很低，与其对手的高端型号形成鲜明对比。

S3 Chrome S27样卡板载4颗三星1.4ns的DDR3显存颗粒，总位宽为128bit。其核心上并没有明显的型号标注，可看出其生产日期为2005年第40周。S27样卡提供了DVI、D-Sub和7针S-Video接口输出。最为特别的是，我们发现其PCI-E接口竟然也有一定简化，很多金手指被合并，也许说明它对供电和数据方面的需求甚至低于PCI-E的供


Chrome S27显示核心

给水平。

我们的测试平台为P4 XE 3.73GHz、Intel原装955主板、DDR2 533内存512MB×2，操作系统为英文Windows XP+SP1，安装主板驱动7.2.1.1007，显卡驱动版本为6.14.10。

显卡/成绩	Chrome S27		RADEON X700标准版
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA
3Dmark 05 V1.20总分			
1024X768	2711	1769	2969
1280X1024	2165	/	2268
1600X1200	1748	/	1697
单像素填充率M Texels/s	1454.8	/	/
多像素填充率M Texels/s	2802.6	/	/
3Dmark03 build 360 总分			
1024X768	6261	2393	6779
1280X1024	4605	/	4874
1600X1200	3529	/	3483
DOOM3 High Quality，fps			
1024X768	40.6	/	46.7
1280X1024	27.6	/	31.2
Half-Life2 Canals，fps			
1024X768	61.83	21.18	76.12
1280X1024	37.45	/	45.12
1600X1200	28.88	/	33.04

Chrome S27的3D性能还算不错，3DMark03在1024×768下的6261分已达到上一代中高端显卡的水准，1600×1200高分辨率下超过了RADEON X700 PCI-E标准版，但与目前市场上的高端显卡还有一定差距，测试成绩和当前的中端产品接近。S27支持4×抗锯齿和16×各向异性过滤，但开启AF和FSAA后性能下降较为明显。总的来看，这款产品的3D性能更适合一些初/中级游戏玩家和网游玩家。

尽管作为"最高端"型号的S27性能并算不突出，但其价格同样让人吃惊。它的实际市场定位是千元以下市场（S27官方参考价约为99美元），因此具有一定性价比；而S27的低功耗特征，也让它可轻易地向移动计算市场和其他特殊用途领域迁移。P



从主板诞生到现在，其基本功能就没有发生太大变化，性能、附加功能和品质一直是衡量主板优劣的主要指标。这一规则并没有改变，但芯片组供应商的强势主导、市场门槛的降低，让主板厂商们感受到来自竞争对手的强大压力，如何避免产品同质化、增强竞争力成为焦点问题。一时间，各大主板厂商纷纷推出各自的独门绝技，为自己的产品增添附加值乃至额外功能，以期吸引消费者的目光。那么这些独门绝技到底都有些什么呢，用户究竟能从中获得哪些好处，让我们一一探究。

主板厂商 独门绝技系列（之一）

智能化生活——华硕主板AI Life技术详解

lifestyle to personal computing

■晶合实验室 别理我

本期首先上场的主板厂商是华硕（ASUS）。作为全球主板厂商执牛耳者，华硕的研发、制造、营销能力无疑相当雄厚，它的“AI”（人工智能）技术经过2年多的发展，已进入一个相对成熟的阶段，市场接受度相当高，颇受用户欢迎。华硕AI技术总是随着新款Intel芯片组主板而诞生，第一代“AI Technology”让华硕的i865主板在超频、BIOS、网络、音频等方面拥有更加智能化的工作、管理方式；第二代“AI Proactive”则出现在i915/925及其后的部分主板身上，主要卖点是Stack Cool专利散热技术、WiFi-g & One-Touch Wizard无线网络技术、AI NOS瞬间超频技术及AI NET2网络侦测技术，对无线网络的强化无疑是二代“AI”最显著的特点。而随着i945/955芯片组主板的面世，第三代华硕“AI Life”闪亮登场，是革新还是发展？是功能优先还是性能优先？华硕给出这样的答案……



华硕AI Life“欢跃”家庭先行者

本文中对“AI Life”的介绍基于华硕P5WD2 PREMIUN WiFi-TV版主板（上图）。

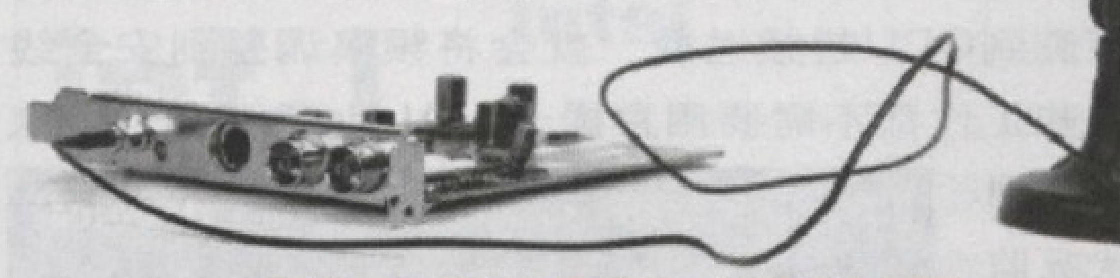
WiFi-TV CARD：无线沟通，有线娱乐

在第二代“AI Proactive”智能技术中，WiFi-g & One-Touch Wizard无线网络给我们留下了深刻印象，“AI Life”坚定地将这一道路延续下去，并添加新的元素，它们分别是有线电视、数字电视和FM收音，使得产品的娱乐性大大增强。和上一代产品一样，“AI Life”的无线功能模块也通过独立的功能卡完成，该卡为PCI界面，需占用一个PCI插槽。华硕认为，连通性和娱乐性是当前和未来一段时间内个人电脑应用发展的方向，因此通过WiFi-TV CARD对这两个


WiFi-TV CARD和遥控器

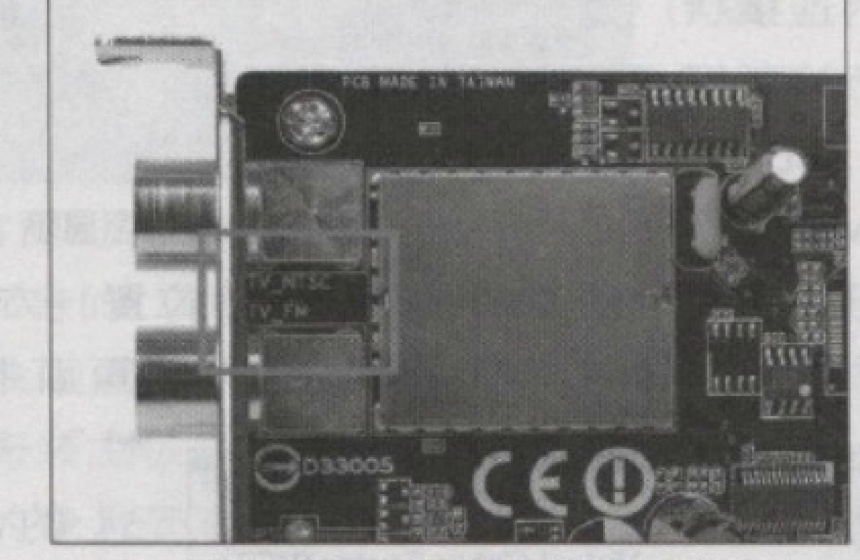
领域里最热门的功能提供硬件支持。

“AI Life”的无线功能模块全面支持IEEE 802.11a/b/g三大WLAN标准，兼容性很好，并可通过软件实现软AP（Access Point）功能。无线网络在生活中的应用是广泛的，特别是笔记本电脑、PDA这样的移动平台的普及，数据的无线交换就显得相当重要了。值得一提的是，该功能卡附带的天线具有可移动性，连线长度达80cm，相对那些天线固定在机箱背部的无线网卡，信号的接收有一定优势。



天线可放置在机箱前面，接收能力更强

WiFi-TV CARD的另一个重要功能是TV/FM收音功能，它支持有线信号和AV信号输入，同时也支持DVB-T数字电视，功能相当强大。从外观上看，功能卡没有采用模拟高频头而是数字高频头，FM天线口同时也是数字电视信号接口。WiFi-TV CARD附赠的软件相当齐全，除驱动、播放软件外，还有WinDVD视频创作相关的组件，附加值很高。

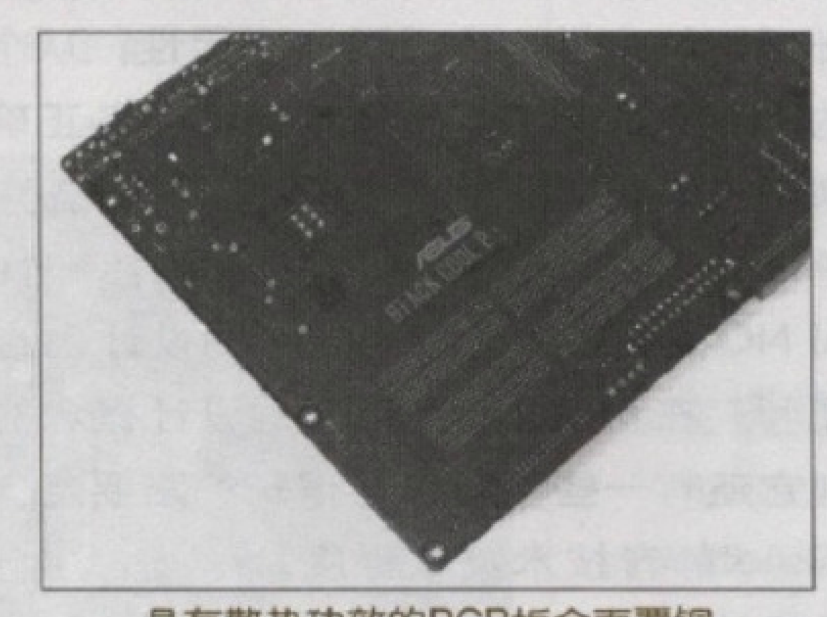


FM天线口同时也是数字电视信号接口

Stack Cool2：冷与酷

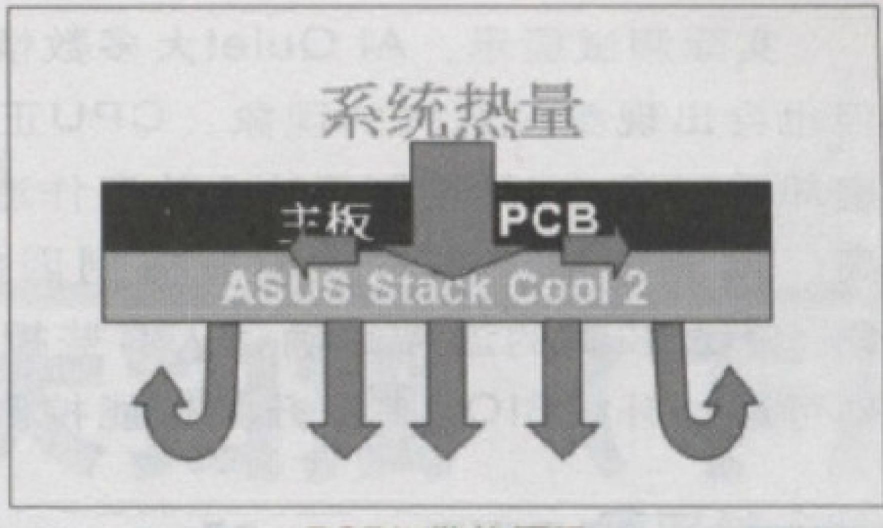


华硕主板的稳定性有口皆碑，但华硕仍在保持稳定性和性能的前提下继续努力提高主板的散热效果，并由此诞生了Stack Cool系列技术。第一代Stack Cool技术主要包括“场效应管”上的无酸氧铜无风扇式散热片、主板PCB背面（CPU位置）的小面积垫底PCB电路板，号称可将主板的工作温度降低10摄氏度，从用户实际反映来看，其效果并不是很明显。针对这一问题，新一代Stack Cool2技术对散热系统进行了重新设计。



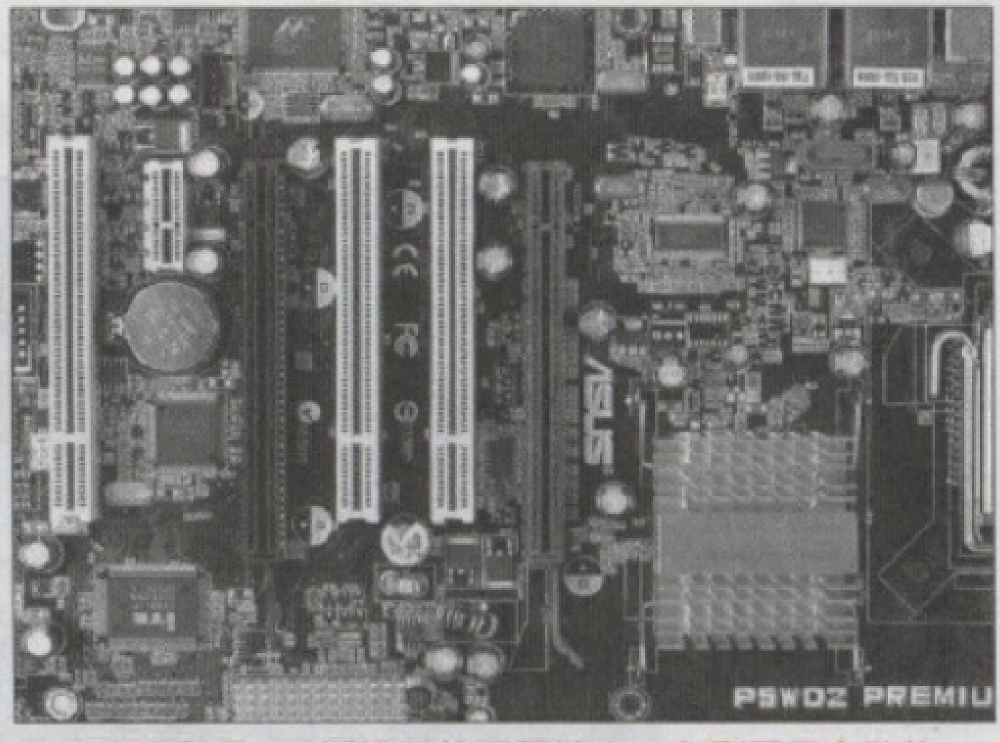
具有散热功效的PCB板全面覆铜

它对场效应晶体管的被动散热没有太多改动，只是将铜片更换为铝合金，散热片密度也有所降低。新技术对PCB板做了重大改进，具有散热功效的覆铜PCB板覆盖了整个主板背部，系统热量通过这一面积巨大的散热层向外散发热量，理论上效果远比第一代好。从晶合实验室自己的实际测试来看，Stack Cool2所宣称的“降低20摄氏度”有宣传色彩，但的确有一定功效。



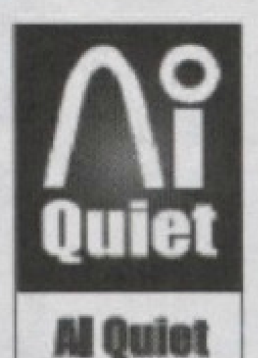
PCB板散热原理

Stack Cool2还包括了其他一些被动散热措施，例如增大两根PCI-E x16插槽间的间距，更大的南北桥散热片，这些都能在无噪声的情况下提高系统的散热效能，不过这样的设计技术难度不高，容易被其他厂商模仿。



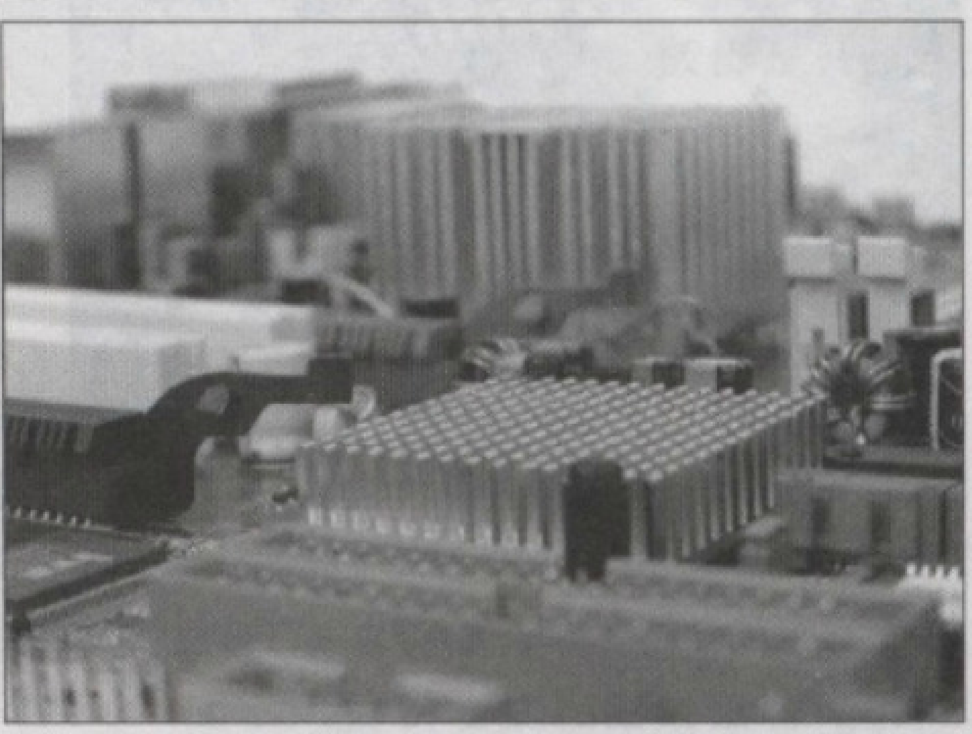
两根PCI-E x16插槽间的间距较大，有利于显卡散热

AI Quiet：静以致远



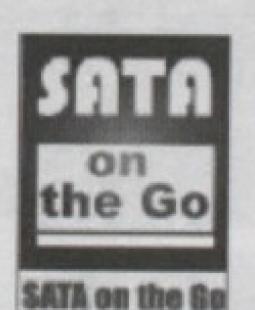
绝大多数人都有这样的体验，当坐在电脑前聆听音乐时，总能听到机箱内风扇嗡嗡的低频噪声。虽然Stack Cool2完全避免了主板自身散热系统所带来的噪声，但来自CPU散热器的噪声却是不可避免的。针对这一情况，华硕的第三代“AI Life”提供了AI Quiet功能。

AI Quiet的原理是对CPU散热系统的智能监控，它能根据系统负载状况自动调整CPU性能、风扇转速和系统温度。该功能属于硬件级支持，开启和关闭都在BIOS中进行，具体位置是在“Hardware Monitor”项里。华硕为AI Quiet提供了几个效能等级，分别是“Optimal Mode”、“Performance Mode”和“Silent Mode”，第一个等级可在性能和静音之间寻求平衡，风扇转速有一定降低，第二个等级让风扇在较重的系统负载下适当降低转速，但前提是保证系统全速工作需求，最后一个等级则是尽量降低风扇转速，得到最安静的环境。



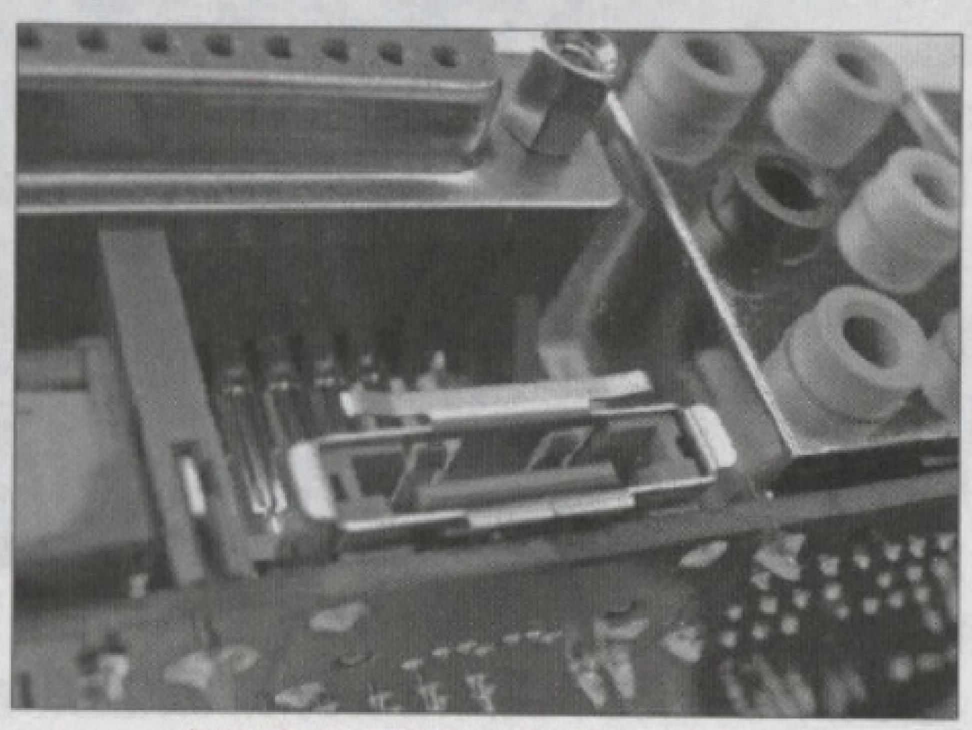
主板散热系统全部采用被动式，近处是南桥芯片上的散热片，远处高高的则是北桥芯片的散热片

实际测试显示，AI Quiet大多数情况下工作良好，但也会出现类似这样的现象：CPU正在全速工作，风扇却因AI Quiet的控制无法全效工作造成处理器温度升高。就测试情况来看还没有碰到因此系统死机的现象，不过较高的温度的确让人有些担忧，我们认为华硕可通过升级BIOS来提升其智能控制的效果。



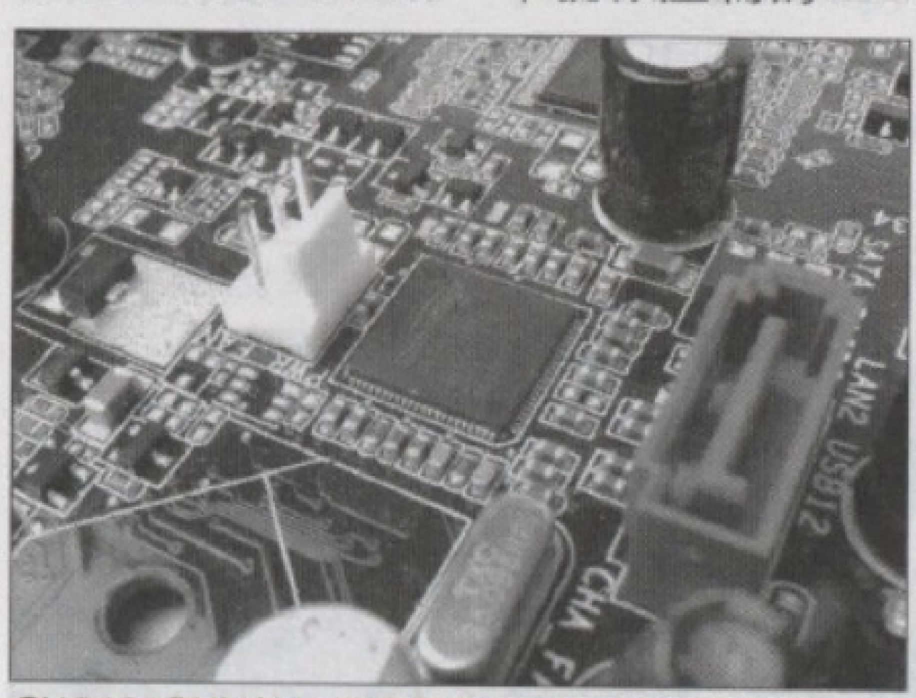
SATA on-the-go：让SATA硬盘随身走

早在2003年，美国的Buslink（矽霸电子）公司就推出了SATA接口的移动硬盘。相对目前的并行传输方式的移动硬盘而言，SATA移动硬盘具有两大先天优势：一是接口物理结构简单，串行传输只需要4个针脚，无论是设计还是成本都较USB精简很多；二是速度提高，2003年Buslink的第一代产品速度就达到了150MB/s（1200Mbps），远远超过了USB 2.0的480Mbps，而新的标准将这一速度提升到更高水平。



主板I/O接口部位的SATA-OTG接口

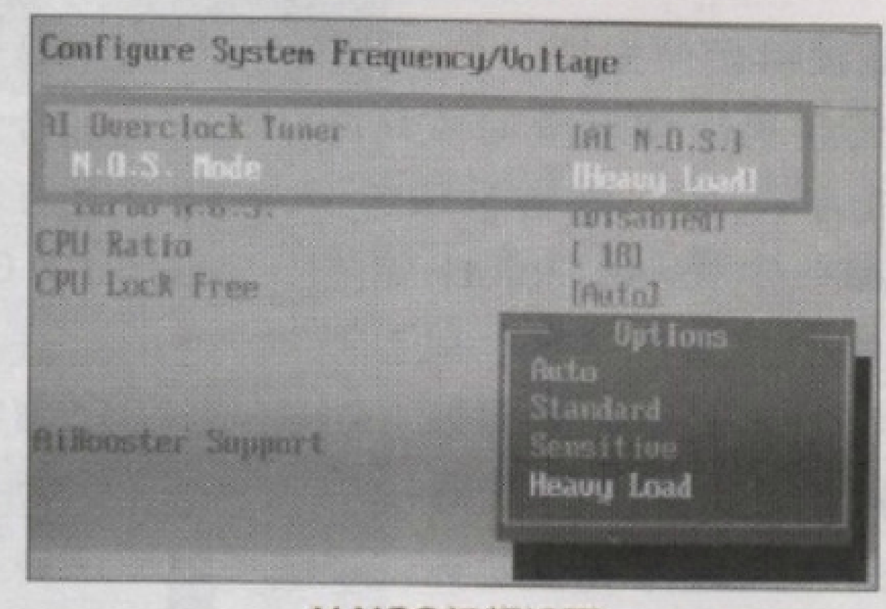
在华硕P5WD2 PREMIUN WiFi-TV版主板的I/O接口部位，我们可看到一个貌似压扁的IEEE1394接口的东西，这就是SATA-OTG接口，其速率达到3Gbps，为现有USB 2.0的6.24倍。有了这样的接口速度，就算是3.5英寸台式机SATA硬盘也无法造成“塞车”。和USB一样，SATA-OTG支持热插拔，非常适合高速大容量数据的安全传输。



Si13132CNU芯片负责提供SATA-OTG接口和一个额外的SATA接口

AI NOS & AI Net2：智能提速，系统卫士

AI NOS与AI Net2在上一代“AI”技术中已出现，虽然不是新增部分，但“AI Life”里依然包含了它们，对于那些喜爱超频及对网络状况较敏感的用户，这些无疑是很便利的功能。



AI NOS超频设置

AI NOS的功能是根据CPU实际负载情况进行动态超频，除自动调整外，用户还可手动设定AI NOS的敏感度和超频额度（百分比形式）。与普通意义上的用户主动超频相比，AI NOS更具可靠性，程序一旦侦测到CPU超频过载，就会将频率调整到安全线下，而这些工作都不需要用户操心。AI Net2则是一个软硬件结合的网络线路状况监测功能，可对主板上RJ-45网线的连接状况进行诊断报告，配合Marvell软件，可在第一时间得知线路故障的位置，方便检修。

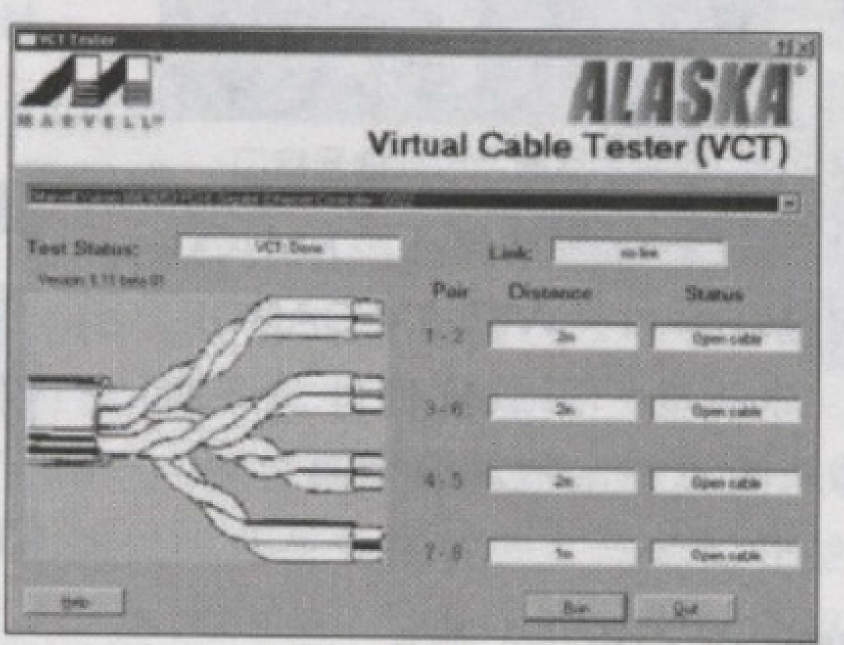
POST Check LAN cable [Enabled]

LAN Cable Status

Pair	Status	Length
1-2	N/A	
3-6	N/A	
4-5	N/A	
7-8	N/A	

AI Net2状态显示

在华硕网站对“AI Life”的介绍页面中，还有“特性”一栏，里面罗列的卖点包括“Dolby Master Studio认证的剧院级音效”、“DDR2 800”、“双核心CPU”、“Hyper Path 3”、“免风扇设计”……有兴趣的读者或华硕AI Life主板的用户不妨去了解一下。



AI Net2软件显示

总结

从“AI Technology”到“AI Life”，我们看到主板的智能技术正逐渐成熟，其任务重心由提升系统性能发展到提升系统娱乐性、稳定性、应用性，从个人计算机相关周边的发展趋势来看，华硕选择了一条正确的道路。从硬件上来说，华硕“AI Life”已做得很不错了，无论是WiFi-TV CARD还是SATA-OTG接口，功能和性能都可满足需要，AI NOS和SATA on-the-go的设计也给用户带来了很大的便利。在肯定“AI Life”的设计概念的同时，我们也应看到它还有一些依然还有很长的路要走，例如尚待提高的AI Quiet静音技术灵敏程度。

虽然并不完美，但不可否认“AI Life”给我们的答案已合格，这不禁让我们期待华硕下一代智能技术的诞生，它会是什么样呢？是和传说中的i975芯片组一起出现么？让我们一起等待它的到来吧！P

强中自有强中手

——十大主板品牌大扫描（下）

注：排名不分先后

■四川 一居

Intel



凭借Intel的名气，其自有品牌主板一经推广，便受到了许多喜爱“原装主板”用户的青睐。

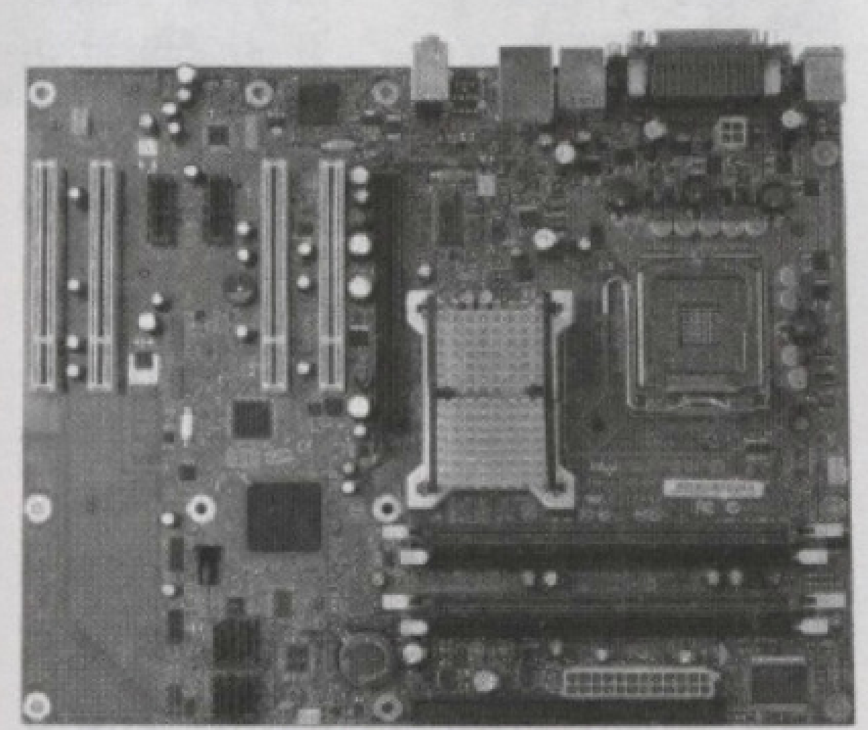
1.品牌认知

要想达到性能、稳定性与兼容性的完美结合，就必须在CPU、芯片组、主板3方面进行合理搭配，Intel近年来全力倡导的“Intel芯片组+Intel主板+Intel处理器”的“完美PC平台”，让其原装主板成为“Intel”这个金字招牌的最大受惠者。

Intel在这方面的优势确实无可比拟，作为最大的通用处理器和芯片组制造商，其芯片组是最稳定、最出色的产品之一，主板的产品市场占有率也很不错。2003年，Intel在内地市场上的零售主板销量平均每月就已近60 000片，2004年每月平均出货10万片，自有品牌主板的业绩已紧逼华硕、微星、技嘉、精英等一线品牌。

2.产品特点及主流产品

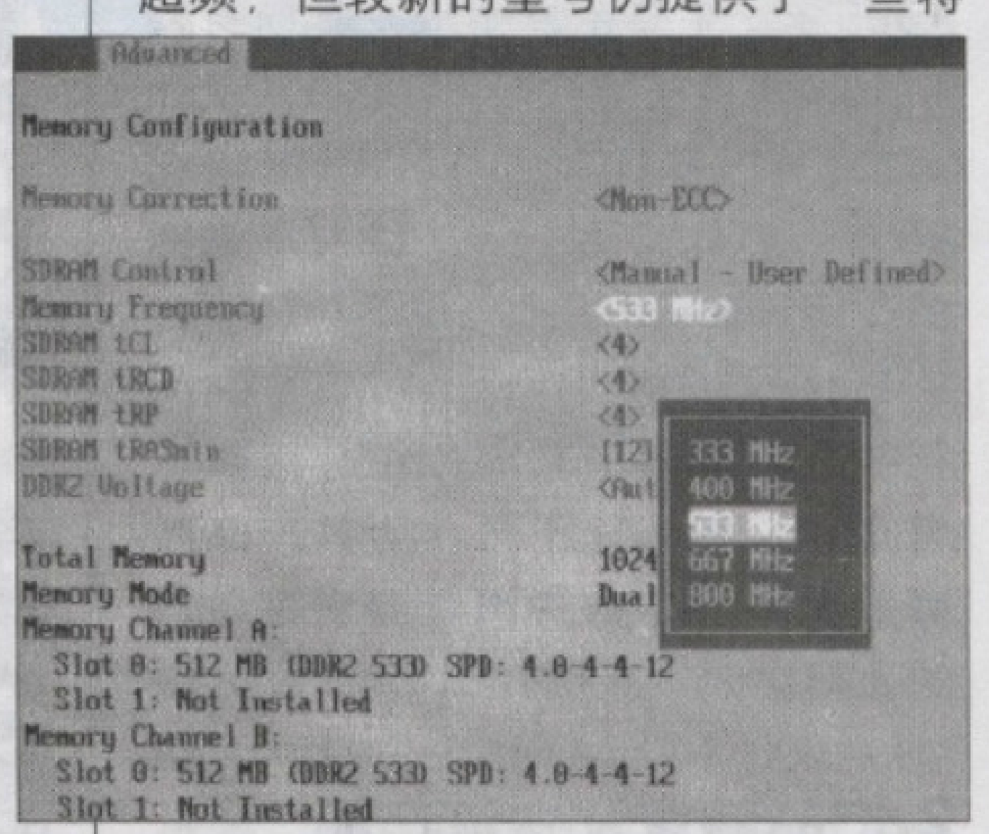
Intel原装主板的价格属中等水平，加上长达3年的全球联保做后盾，对普通用户还是很有影响力的。Intel主板主要由富士康为其代工生产，走的是中/高端和稳定可靠的路线，不强调超频和花哨功能；其风格追求的是能在一定成本范围内，保持用料、设计和负荷的最优化，使之达到最佳稳定性。目前市场上的主流Intel主板有D865PCDL（490元）、D915PL（630元）、D915PGN（799元）、D915GAV（930元）、D945GNT（1290元）等。



Intel D945GNT主板

3.主板特色技术

虽然Intel主板追求稳定，不强调超频，但较新的型号仍提供了一些特色技术，如快速BIOS引导、活动监视器、Express安装程序、Express BIOS（可在Windows下自动升级BIOS）等，提升了使用方便性和安全性。



Intel原装主板如今也与时俱进，在BIOS提供了较多DIY选项

4.主板型号辨别

Intel主板的命名很简单，第一位或前两位数中的“D”表示桌面平台，“SE”表示服务器平台，后面便是芯片组的名称，如915G、910GL、915P等，最后则是厂商对产品的编号，没有明显识别规律。

升技（ABIT）



升技是一家坚持走DIY精品路线的主板品牌。

1.品牌认知

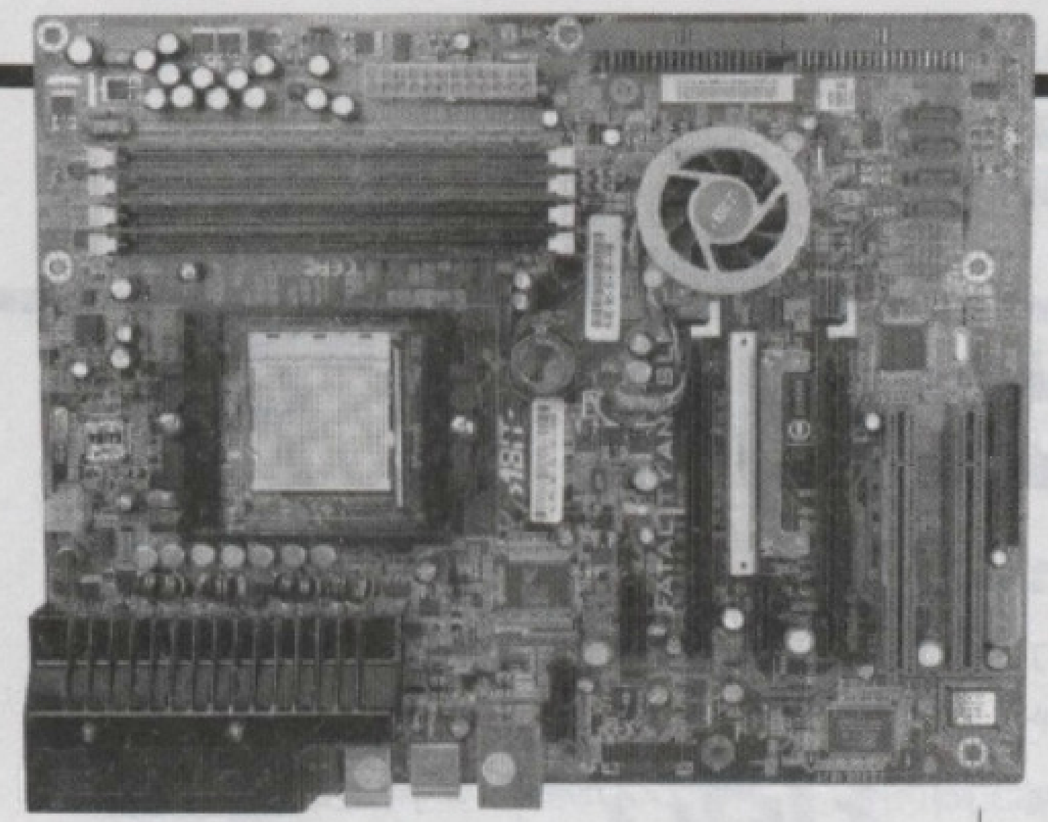
于1989年成立的升技在主板行业也是老牌子了，其主板凭借较优质的做工、众多特色功能和相当不错的超频能力，在DIY领域有着很好的口碑。升技在DIY市场上的辉煌来自采用SoftMenu技术的BH6，据称这款采用Intel 440BX芯片组的主板曾创造了200万片的销售记录。虽然近两年来一些低价产品对升技有一定影响，但升技目前仍是DIY界最响亮的品牌之一。以前升技的主板多为其设在苏州的罗礼工厂生产，2005年以来由于产能需求增大，升技也开始追寻潮流采用代工生产。

2.产品特点及主流产品

虽然升技一些低端型号的表现不尽如人意，但BH6、BH7、NF7、IS7、AN7等主板都是升技代表性的经典产品，其突出特点是在保证稳定性的同时，超频功能和性能都不错，甚至可用“出类拔萃”形容。目前市场上升技的常见型号有SG-72（480元）、AN7（499元）、IS7-E（699元）、AV8（860元）、KN8（899元）、AX8（950元）、AI7（950元）、AG8（980元）、AN8-V（999元）、AL8（1500元）等。

3.主板特色技术

SoftMenu免跳线技术、μGuru人工智能技术、游戏主板……升技目前的主力产品都是面向DIY和游戏玩家设计，注重超频性能和稳定性，且超频技术往往走在前列。


升技Fatal1ty AN8SLI主板

●SoftMenu

SoftMenu是让升技成名的软超频技术，从SoftMenu到现在的SoftMenu Ⅲ，该技术经过3代的发展，逐渐趋于完善。SoftMenu技术提供的CPU外频线性调整（以1MHz为最小单位）、CPU核心/内存/芯片组电压调整、内存参数微调等功能，如今已成为所有品牌“超频主板”的必备技术。

●μGuru

升技AN7主板于2003年首次采用的μGuru技术，已成为目前升技力推的特色技术。μGuru技术通过集成在主板上的一颗独立芯片来实现，可提供硬件监控、超频、自动更新BIOS等功能（主要有ABIT EQ、FanEQ、OC Guru、FlashMenu、AudioEQ、BlackBox等）。



升技特色的AudioMAX扩展卡和μGuru硬件监控面板

4.主板型号辨别

升技主板的命名规则不是很清晰，可大致参考我们之前介绍的一些通用识别方法，比如后缀“-SLI”为具备双SLI显卡接口，Ultra为高端版本，“-V或-E”都为简化版本。其编号中的KV、VA、AX或AV表示采用VIA芯片组，NF或AN表示采用NVIDIA芯片组，KU或UL表示采用ULi芯片组，S表示采用SiS芯片组；7表示支持K7系列处理器，8表示支持K8系列。再以LGA775平台为例，SG代表SiS661芯片组，AS8为865PE芯片组，AG8为915P芯片组，AA8为925X，A8XE为925XE，IG为915G，LG为945G，LP为945P，AW8为955X，NI8 SLI为nForce4 SLI Intel Edition芯片组等。

磐正（EPoX）



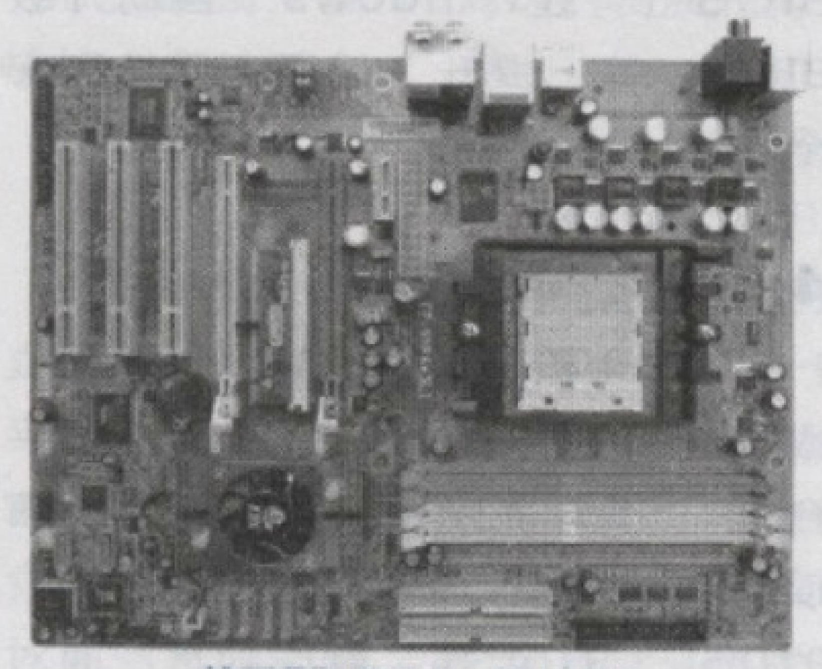
磐正也是在DIY用户中口碑较好的品牌。

1.品牌认知

总部位于中国台湾省的磐英科技（EPoX）成立于1995年，主要生产主板；其前身磐宇科技成立于1989年，为一IC设计公司，专门从事主板设计。上世纪90年代后期，由于在“磐英”商标的使用方面，与一家曾代理EPoX磐英主板的深圳厂商出现争议，磐英科技只好将其中文商标由磐英改成磐正，“磐英”不再作为其产品品牌出现。磐正在中国台湾省有自己的工厂。

2.产品特点及主流产品

磐正（EPoX）作为主板零售市场的佼佼者，其产品主要面向玩家设计，DIY功能强，在同类产品中性价比较高。磐正主板在AMD平台上的精品较多，从8KTA3到8RDA3G，其品质和稳定性都很受玩家肯定，它在做工和超频性方面也有着不错的整体表现。


磐正EP-9NPA+ SLI主板

目前市场上的磐正主板主要有EP-8HDA5I Pro（499元）、EP-9HDAI Pro（599元）、EP-8RDA3+ Pro（599元）、EP-5ELA3I（699元）、EP-9HEAI（799元）、EP-9NPAJ（799元）、EP-5EDAI（799元）、EP-9NPA SLI（1099元）等。

3.主板特色技术

磐正的特色技术主要有Magic Flash（Windows下的BIOS在线升级）、Magic Health（开机时显示硬件状况）、Magic Screen（提供漂亮的开机画面，并允许用户自行更改）、EZ-Boot（开机按“ESC”键选择启动设备）、Power BIOS（强大的BIOS超频调节功能，包含CPU/内存/AGP频率、电压微调，CPU倍频调节功能等）。


磐正主板的特色软件

4.主板型号辨别

磐正主板皆以“EP-”（EPoX的简写）开头，“-”后的第一位数字代表CPU平台，其中4表示为Socket478平台，5表示LGA 775平台，8表示Socket462/754平台，9表示Socket939平台。

第一位数字后的两位分别代表不同主板芯片组，其中RD代表nForce2 400或nForce2 Ultra400，K9为KT400/400A，KR为KT600，RG为nF2 IGP，HD为K8T800，HE为K8T890，KM为KM400，HM为

K8M800、KD为nF3 250或nF3 250Gb、KR或VT为KT880、ND为nF3 Ultra、NP为nF4/nF4 Ultra或nF4 SLI；GV为845GV、BE为845E、PC为875P、VK为P4M800、PE为845PE、PD为865PE、GE为845GE、PL为848P、5NVA+SLI为nF4 SLI IE、SG为SiS661FX、EG为915G、EP/ED为915P等等，真是眼花缭乱。

排在后面的字母“A”代表为标准型号，A+、A2+就代表是加强版，E或AE就代表简化版等。限于篇幅，其它字母的含义可参考上文。

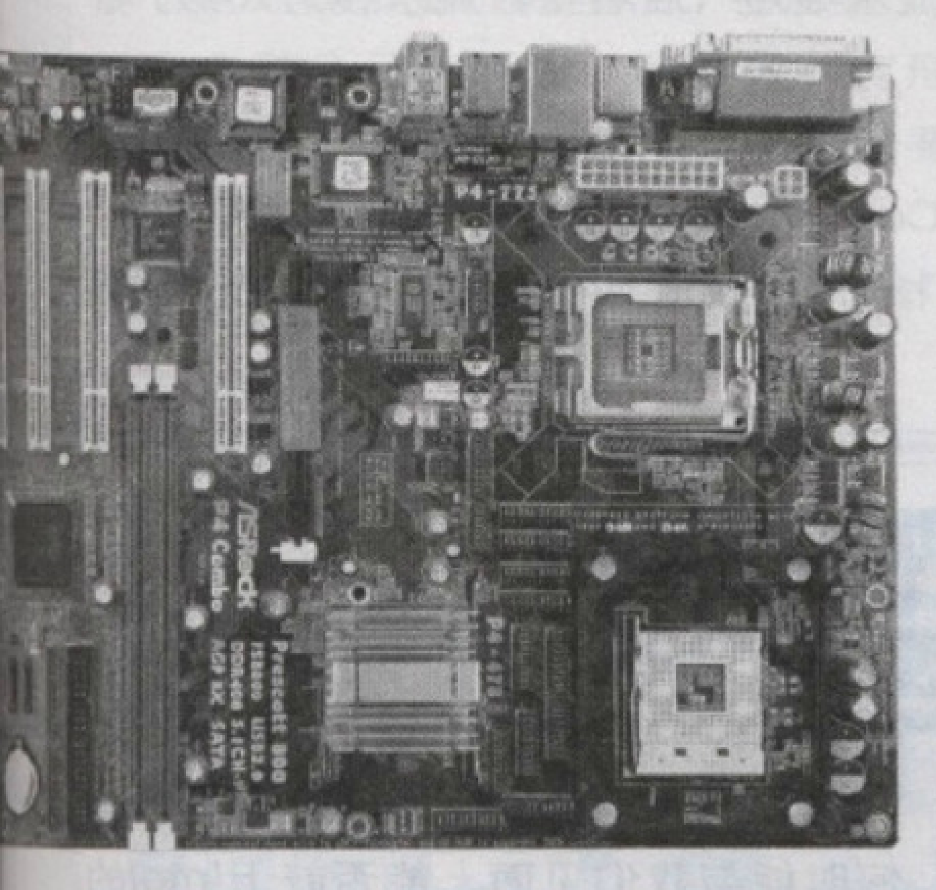
华擎（ASRock）



华擎是内地市场上低价主板的代表产品。

1.品牌认知

华擎科技是华硕的第二品牌（但在内地市场上与华硕的品牌和渠道完全分开）。华擎凭借优秀的研发实力和灵活的行销能力，专注于提供高性价比的平价主板，在市场中广受欢迎，以至于技嘉和微星等厂商随后也推出了面向低端市场的第二品牌（倍嘉和隽星）。



同时支持Socket 478和LGA775接口的华擎P4 Combo主板

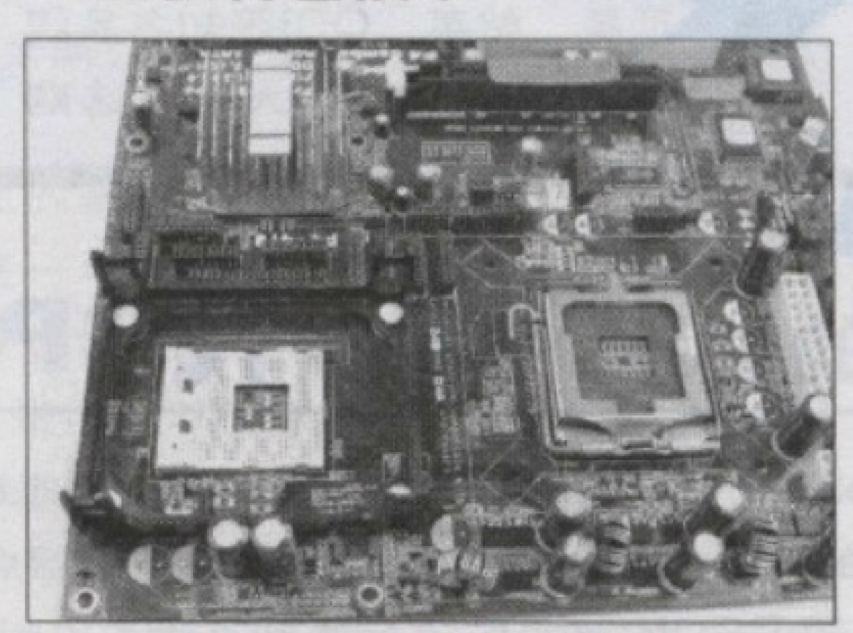
华擎目前已成为二线主板品牌中出货量最大的厂商，据称其2004年主板出货量达800万片，2005年出货量将挑战1000万片。华擎的主要生产基地是位于深圳市石厦村工业区的石川Mikawa工厂。

2.产品特点及主流产品

华擎秉承了华硕的严谨作风及技术研发实力，其主板多定位于400～600元，产品做工一般较有保证，质量较稳定。华擎的出现，让精英及一些以低价为生的二三线主板品牌市场份额大受影响，竞争更趋惨烈。

华擎常见的主要产品有P4V88-M+（370元）、P4I48-M（410元）、P4i65PE-M（495元）、P4Dual-915GL（495元）、775V88-M+（410元）、775Dual-880 Pro（495元）、939A8X-M（460元）等。

3.主板特色技术



Socket 478和LGA775双接口

华擎的主板在硬件方面喜欢玩点花哨，如Combo（不同架构的双CPU插槽）或CPU升级卡、A.G.I插槽等。而在软件方面华擎同样提供了一些特色功能，例如安心超频技术，这是一个兼顾性能和安全的超频软件，整合了两个超频特性——CPU Multiplier（CPU倍频增效）和Vcore Voltage Adjustment（核心电压调节），两个安全特性——ASRock U-COP技术（CPU过热保护）和Boot Failure Guard技术（开机失败恢复BIOS技术）功能。

4.主板型号辨别

华擎主板一般采用“CPU架构+主板芯片组型号+其它后缀名”的命名方法。例如，前两位或3位字母中的K7、K8、P4（478）、775、754、939等直接表明了所支持的CPU类型，后面的V88（P4V88+）则表示VIA PT880芯片组，VM8（P4VM8）表示VIA PM800芯片组，VT8（P4VT8+）为VIA的PT800芯片组，i65GV（P4i65GV）为i865GV芯片组，i65PE（P4i65PE）为i865PE芯片组，以此类推。

此外，像“Combo”一般表示其支持两种架构的CPU，M表示采用Micro ATX架构，RAID表示支持RAID功能，SATA2表示支持SATA2等，很好理解。

硕泰克（Soltek）



硕泰克近几年来一直是内地市场认知度较高的主板品牌。

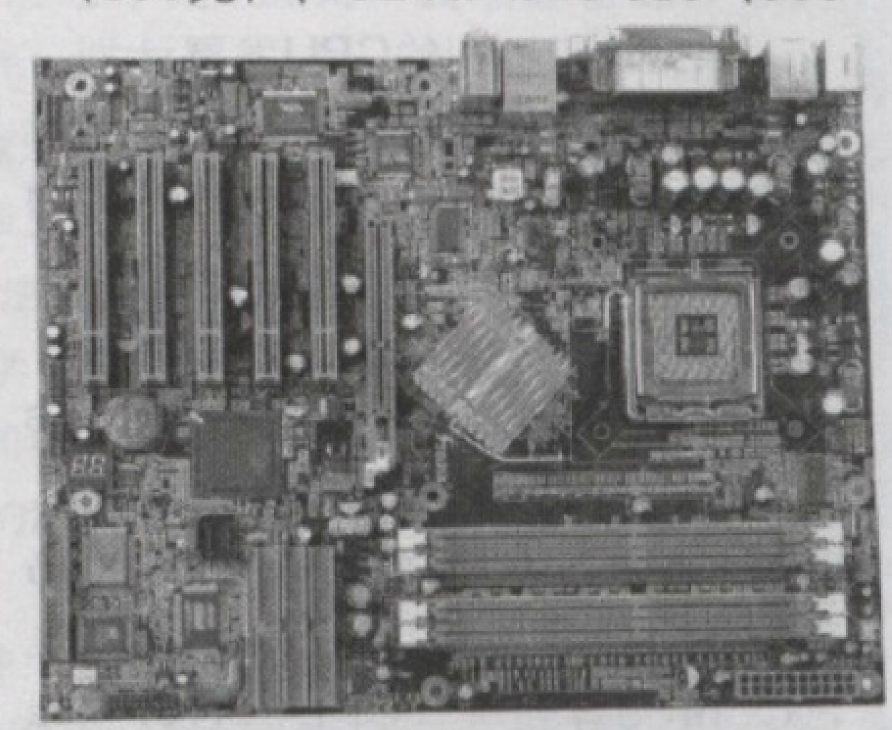
1.品牌认知

硕泰克（SOLTEK）是一家集产品研发、生产制造、销售服务于一体的板卡厂商，其产品在国内市场上的口碑还不错。

2.产品特点及主流产品

硕泰克的主板定位主要在600～1000元间的中端市场，兼顾低端与高端。其产品做工尚可，从硬件规格上看并不突出，但表现较稳定，有一定的超频能力，售后服务较有保障。

硕泰克近期的主流产品有SL-K8AV2-R1L（580元）、SL-K8TPro-939（780元）、SL-K890Pro-939（890元）、SL-NF4Pro-939（930



硕泰克865Pro-775主板

元）、SL-865PE4（599元）、SL-915P-G（790元）、SL-915G-L（890元）等。

3.主板特色技术

硕泰克在其主板中也不断加入一些自行研发的新技术，常见的有自动超频技术Red Storm红色风暴（傻瓜超频）、系统安全卫士Smart DOC（智能防护盾）技术、VD-Tech II语音诊断技术及防止CPU烧毁的ABS烧不死技术、通用电压UV技术、MBA内存加速技术等。

●SAT智能星技术

SAT智能星技术是硕泰克的智能超频技术，只要在BIOS中进行相应设定即可实现（有“高速、超音速、光速”3种模式可选），主要被用在915系列平台上，它能根据用户使用情况（CPU的负载），来自动调节CPU工作频率。

4.主板型号辨别

硕泰克主板的编号简明扼要，前面的“SL-”代表Soltek，而后面则直接以主板芯片组命名，其它后缀则可参考前文介绍。

后记

本文（上下篇）介绍的10家品牌基本上是目前内地市场上主板产品的强势代表。华硕、微星、技嘉、精英是传统的主板一线大厂；富士康拥有强大的制造力，品牌形象也很不错；Intel借蛋生鸡，品牌优势有目共睹；升技、磐正、硕泰克是老牌的二线主板厂商，在DIY用户中有着良好的口碑和不错的品牌影响力；华擎是低价主板佼佼者，亦是二线主板品牌中出货量的老大……当然，目前还有像七彩虹、映泰、捷波、翔升、青云、双敏、盈通、顶星、磐英、QDI等知名品牌活跃在市场上，也值得大家在选购时关注。

由于主板业竞争日趋惨烈，低价化已成为目前板卡产品的主流趋势，无论华硕、微星还是技嘉，都对其曾嗤之以鼻的低价市场虎视眈眈。对主板厂商而言，光有单品利润已很难生存，而销量是唯一存活之路，中低端市场的成败已成为所有主板厂商生死存亡的关键。

在主板公板化、同质化的今天，目前市场上能生存的主板品牌只有两类，一是拥有强大研发/制造能力的一线主板大厂，一是以低价和特色为武器的二线品牌。在品牌优势、产能与出货量无法与一线厂商抗衡的情况下，二线品牌唯有拓展渠道和扩展产品线才有望扭亏为盈、长远发展。我们并不希望未来的主板市场变成五虎争锋甚或两强争霸，多元化、百花齐放的主板品牌市场对你我他都是利大于弊，所以我们更希望二线品牌雄起。

（上接83页）

统一架构下的差别：新一代CPU情况简介

对广大玩家关心的流水线长度，Intel已改变了NetBurst架构的做法，据悉Merom、Conroe只有14级流水线，远低于目前Prescott的31级，比起Pentium M的12级略高，但比Athlon 64的17级浮点流水线短（后者整数流水线为10级）。短流水线加上65nm工艺推波助澜，新一代CPU的频率应该会达到3GHz以上。

Conroe、Woodcrest的基础架构将与Merom如出一辙，它们之间的差别主要体现在工作频率、前端总线、缓存大小和多核心等设计上。Merom的前端总线达到667MHz，拥有4MB二级缓存；Conroe的前端总线则达到1066MHz，可能有2MB和4MB两个版本；Woodcrest的前端总线将高达1333MHz，拥有双核心和4核心两个版本。目前Intel没有公布太多技术参数，我们还预计，三者在内部电路的延迟上可能还稍有差别。

新一轮挑战即将来临：AMD如何应对？

根据目前Intel的CPU发展计划，新架构CPU最早于2006年下半年就可推向市场了。在性能翻倍提升的同时，功耗下降至前所未有的水平。

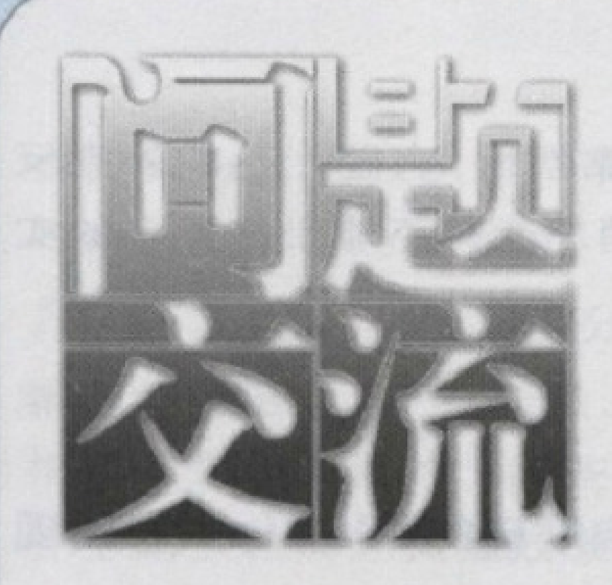
那么，面对Intel的新式武器，AMD有什么相匹敌的产品吗？2006年，AMD对CPU的更新主要是引入DDR2 667内存控制器，CPU架构仍然沿用K8的老一套。这样的产品能抵御Conroe等新一代CPU的狂轰滥炸吗？正当人们为AMD担心时，AMD对其未来目标终于透露了一点口风。

Socket 939　Socket M2

Socket M2将接替Socket939，成为未来一段时间AMD的主力军

未来AMD会加入增强3D渲染的浮点运算扩展，架构采用类似Cell处理器的SPE多核架构，引入HyperTransport 4.0总线和系统资源管理，强调CPU的每瓦吞吐量性能。目前AMD没有透露更详细的信息，不过从其胸有成竹的态度，我们有理由对它充满期待，问题是这样的产品何时能与我们见面，能否赶上Intel的新一趟快班车？这些谜恐怕只有等实际产品面世后才能揭开了。

64位、双核心……在后频率大战时代，近年来CPU再次上演了惊心动魄的故事，但更加令人向往的情节还在后头，那就是Merom等新架构CPU的登场，让我们期待这样精彩的节目早日上演。



编者按：本期按原计划刊出“数码相机电源问题专集”的下半部分。同时，向读者朋友们透露一个比较重要的消息：明年的“问题交流”会有相当大的改变，至于改成什么样，到时候大家看看就知道了。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜　苏旎

数码相机电源问题专集（下）

四川　龚胜

问：现在很多数码相机都采用锂电池，请问锂电池的优点是什么？另外锂离子电池（Li-ion）和锂聚合物电池（Li-polymer）各自的特点是什么？

答：锂离子电池正极是锂合金氧化物，负极是石墨或碳黑，电解质是盐与有机物的混合溶液。现在主流产品是以钴酸锂为正极的，电压为3.7V。与镍氢电池相比，锂离子电池能量密度更大，电压更高，寿命更长，重量更轻，而且几乎没有记忆效应，自放电率很低。在注重移动性的数码产品中应用得较多。但由于金属钴比较稀少，所以锂离子电池价格还很昂贵。

锂聚合物电池是一种在锂离子电池的基础上改进而成的电池种类。它的电解质很独特，是一种高分子化合物，它同时还起到隔离膜的作用。锂聚合物电池的电解质主要有PEO（聚环氧乙烷）和PAN（聚丙烯晴）两种，它们与锂起反应的程度很低，因此锂聚合物电池有比锂离子电池高得多的安全性。在形状上，锂聚合物电池可配合各种产品的需要，制作成任何形状与容量的电池，厚度甚至可小于1mm。

问：我最近新买了一台数码相机，按说明书说，其电池在充电一次后能拍摄200张左右的照片，但实际使用时，一般拍摄100张左右就没电了，最多只能拍摄120张，离标称的参数相差很远，请问是怎么回事呢？

答：数码相机电池使用时间情况很复杂。对于使用锂电池的产品，首先要注意是否为原装电池，且按照要求充电时间足够长。其次实际拍照的方式不同对电池使用时间的影响也很大，比如开启液晶显示屏、频繁变焦、使用闪光灯、拍摄录像，都会大大缩短电池使用时间。而数码相机说明书上所标注的时间，是厂家按一定标准测试的结果。现在通常是按照“CIPA”标准（具体参见下一个问题）的测试方法进行测试的。

如果是镍氢电池，则不同容量和品牌的电池实际使用时间相差很大，另外电池使用时间还与环境温度密切相关，低温环境使用时间会大大缩短，因此在寒冷天气外出拍摄时一定要注意相机保暖。对于经常外出的朋友，推荐你至少购买一组备用电池，由于电池没电而错失拍摄良机，会令人遗憾的。

问：我打算购买一台数码相机，因经常外出旅行，比较关心电池的使用时间，我看到现在数码相机规格中通常在标注电池使用时间时，会注明符合CIPA标准，请问什么是数码相机的CIPA标准呢？

答：所谓CIPA标准，即“测量数码相机电池消耗量的

客座专家　fly

《神鬼寓言——失落之章》问题集

问：据说战利品可放在屋里展示，到底应该怎么做呢？

答：记得要先按房子外面的告示牌，花钱将房子改建两三次，把房子装潢得高级一点，屋里才会出现放战利品的木框，刚买来的破房子是找不到木框的。

接着按F4键叫出物品选单，选战利品，把战利品拉到下方1～9键上，面对战利品的框架（如果目标正确，会有蓝光出现），就可把战利品放上去了。如果想要拿下来，面对战利品按Tab键就可拿下来了，每样战利品都有自身价值，能获取不同程度的声望值与金钱。

问：“狂暴”怎么学到4级呢？我经验值都非常高了，为什么无法学呢？

答：玩家所能学的魔法分为一般、善及恶3种类型，而每一种魔法等级分为4级，1、2、3级只要经验值够都可学，但到4级时，有若干魔法是分善恶的，也就是邪恶的魔法要和足够邪恶的人才能学，而光明的魔法要和足够善良的人才能学。如果大家仔细看，在魔法说明有个4格组成的色棒，这类魔法最后一格的颜色和前3格不同，而且下方说明里有善恶调整值。

善的魔法有3种，分别为体能护盾、召唤及医疗术，恶的魔法也是3种，分别为狂暴、反叛及吸血术，是否能学取决于要学习时玩家的善恶状况。

客座专家　龚胜　苏旅

标准程序”。一直以来，数码相机业界并没有测量电池寿命的标准做法，这导致了产品本身与其使用说明书中的介绍相差很大。2003年底，国际相机和影像产品协会设立了测量数码相机电池消耗量的标准程序，世界各大相机厂商和经销商纷纷采纳该标准。CIPA此项标准的推出，极大避免了消费者在选购数码相机时产生不应有的混淆。

具体而言，CIPA是指一种标准的电力持续测量环境：一般温度（23℃），使用全新或充饱的电池，屏幕开启，每30秒切换一次广角端和长焦端，每两张开一次闪光灯，每拍10张就关机再重新激活相机。电力持续时间是在上述环境下，从第一次开始拍摄直到电力耗尽所测得的时间。原则上拍摄设定都使用相机默认值。

读者　宛若问： 最近买**笔记本电脑**，看到有款低价品牌本本，价格不到6000元，可朋友说**外壳**不是金属的不好，请问有这么一回事么？还有，外观光亮烤漆的本本好么？

答： 笔记本电脑具有移动性强、脆弱易损的特性，因此在设计时必须考虑外壳防护技术。目前ABS塑料、铝镁合金、碳纤维等外壳设计技术较为突出。其中ABS塑料有着制造成本低、强度较好的特点。而铝镁合金则有着重量更轻、散热较好等优点，但在强度方面不见得一定比ABS塑料产品好很多。碳纤维材料的强度要高于铝镁合金，其散热能力也不错，但缺点是制造成本较高。由于价格成本的限制，不同档次的笔记本电脑所用外壳材料有所不同，虽然中低端档次的笔记本电脑多采用ABS塑料外壳设计，但也不一定表示用合金外壳的笔记本电脑都是高档产品。同理，一些高档烤漆外观的笔记本电脑虽然好看，但并不能从外观上就判定其属于高档产品，姑且不谈烤漆的技术有好坏之分，关键还要看机器的具体配置。选购时建议你要多考虑这些实际问题。个人认为，笔记本的外壳只要结实牢靠就行，有些光亮的外壳反而更加容易出现划痕，这些花哨功能并不能带来更多的实用价值。

湖南　苏旅

读者　张苹问： 我有一个**自解压的WinZip文件出现了问题**，执行解压时发现总是提示错误，不能解压。里面可是我的重要资料啊，有什么好办法能挽回么？还有就是WinRAR压缩比高还是WinZip压缩比高呢？

答： 这种情况大多是因为WinZip自解压文件的文件头出了问题，导致操作系统不能识别以至不能正常解压。解决的办法有以下几点。首先是把出错的EXE可执行文件改后缀名为ZIP的文件，然后用WinZip、WinRAR之类的解压工具打开，并试着进行解压处理，如果顺利的话一般可正常还原出里面的文件。其次是使用一些带有ZIP文件修复功能的解压工具，比如ZIPMAGIC等。先执行ZIPMAGIC 2000，之后打开你所要修复的ZIP文件，然后在窗口菜单中点击“Repair zip”项目，选择修复即可。此外，你也可使用一些ZIP文件专用修复工具，如Advanced Zip Repairer、PKZIPFIX、ZIP修复大师等，它们都尽可能地协助用户修复好被破坏的压缩文件。

至于WinZip、WinRAR的压缩比较，不知道你的比较标准是什么，是同时压缩ZIP文件么？我只能说在压缩不同类型的文件时各有胜负，不过从整体来说，WinRAR的RAR格式一般要比WinZip的ZIP格式的压缩比要高，尤其是WinRAR对付跟多媒体数据有关的文件更有一定的优势。另外从使用角度而言WinRAR比WinZip更为方便，因为它既支持ZIP文件又支持RAR文件的压缩及解压。

湖南　苏旅

读者　郭海问： 我买了一台扫描仪，指标为1200×2400dpi，请问是否比600×1200dpi的**扫描仪质量**好

其实上面提到的善恶魔法皆可学满，可在很善良时学满体能护盾及医疗术，然后慢慢变坏去学狂暴……

问： 据说7个布偶集满可拿去换杰克的布偶，可我跟兑换的人讲话，他只会问要不要捐书，这是怎么回事呢？

答： 首先要注意你是否真正收集齐7个布偶，这7个布偶分别是布莱尔的布偶、维斯蓓布偶、双刃布偶、主角母亲布偶、雷霆布偶、梅兹布偶、赛斯布偶。具体方法请参看本刊攻略，主角本身的布偶是不算在7个之中的。

FIFA 06问题集

问： 我看到很多论坛的讨论，都对直接任意球踢弧线语焉不详，可否说说踢出弧线的要点？

答： FIFA 06中的直接任意球作了很大修改。要想踢出弧线，关键是首先要控制球员进入主罚弧线球状态，即在罚球画面按“Shift+左”（右脚球员）或“Shift+右”（左脚球员）使球员移动到屏幕的左（或右）边缘。此时，可看到球员头上的光标从原本向下的状态变成了向左（或右）倾斜，现在射门就可踢出明显的弧线。踢出弧线的强度视球员能力高低有所不同。

问： 如何提高直接任意球的命中率？方向键的调整有什么作用？

答： 左右方向键用来控制球罚向球门的平行方向，即选择射向球门的左、中或右。如果大力抽射就直接对准想要入球的方向，如果踢弧线球则要预留一定角度（如踢左旋球，就要把方向向右侧偏移）。上下方向键用来控制球垂

客座专家　龚胜　苏旅

些？如何检测和识别？我发现扫描杂志时有一些明显的网纹图案，怎么办呢？

答： 扫描仪的档次区分跟其硬件分辨率有关，但也不是完全看这点。镜头质量、工作速度、扫描方式等方面的指标才是最重要的。某些专业扫描仪的硬件分辨率指标并不高，但实际扫描效果和清晰度要好过一些标识出虚高顶级分辨率的家用级扫描仪。而且对于许多家用扫描仪而言，过高的硬件分辨率也没有实际意义，如使用1200 × 2400dpi 以上的分辨率高质量方式扫描一张 A4 大小的图片，所生成的文件容量将成倍增长，甚至达到上GB的容量。这远远大于普通的600 × 1200dpi分辨率模式的图片容量，尽管后者已非常适合家用图片的处理。实际上就我的认识，与其把心思放在所谓的硬件分辨率上，不如多关注一下扫描仪实际的成像质量，包括图片清晰度及色彩还原度等。此外也要注意扫描玻璃板面是否光洁平整，没有任何划痕，照射灯管是否显示发光均匀正常。如果在这些硬件质量上都不能保证，扫描效果肯定会大打折扣。扫描仪测试可先按标识的最高光学分辨率（如600 × 1200dpi）扫描一张清晰图片（可采用高对比度的风景人物图片），扫描完毕后将所扫图片文件放大至100%再仔细观察其扫描效果，如画面清晰度，边缘是否平滑，整体色彩还原如何等。至于你扫描杂志出现网纹问题，其实是没有开启软件设置中的去网功能（该处理接近Photoshop中的模糊处理功能），一般情况下只要扫描仪工作正常，加上原图清晰，并正确设置了扫描仪的各项参数，最终都会扫描出清晰数码图片的。

湖南　苏旅

读者　apolo问： 我打算选择A64结构的CPU和主板，用X700的显示卡，装台DVD刻录机，别人给我推荐了一个**400W电源**，说通过了**长城认证**，请问这电源是否够用，用质量一般的电源后果很严重么？有好的推荐么？

答： 做工粗糙用料劣质的电源本身就是个安全隐患，使用久了电源会发热严重，输出电压数值不稳且偏差严重，对电脑的各类板卡及存储系统的稳定性都会有影响，甚至导致部件出现故障。诸如大水牛、长城、金河田、航嘉等通过国家强制认证的名牌电源都是质量较好的产品。根据你的描述，我觉得你在选购电源时需要注意避免一些误区。首先，电源的输出功率并不完全等于额定功率，输出功率表示电源的实际输出能力，这是关键指标，而额定功率只是厂家遵循 Intel 定义的电源标准进行标注的。其次电源的峰值功率也不等同于输出功率，峰值功率是电源在短时间内能达到的最大功率，但这个数值并不能长久维持。此外，电源型号的标识也不等于这个电源的输出功率，某些电源标称诸如 PT350W 等型号，想借此来误导消费者错误地认识电源型号，但实际上这个表面的符号只代表厂家自定义的型号，并不等于电源的实际输出功率，这点往往是不法奸商欺骗消费者的“拿手好戏”。另外还要注意的是，电源也不是越重越好，当然，好的电源自然货真价实，用料很好，而有的劣质电源往往也会利用消费者的偏爱心理，故意扩充电源外壳厚度及散热片面积，使得不少消费者受骗上当。从实际情况判断，你的电脑并不一定需要400W、500W的电源才能正常运转，其实很多实际额定功率在250W、300W的电源足以胜任目前的主流平台。你的电脑选择一款实际输出功率 300W 的正规品牌电源足够了。最后还要提醒你一下，现在的电源安全认证标识已不再使用GW长城认证标识，而是采用全新的“CCC”标识了（即“中国强制认证”，英文名为“China Compulsory Certification”）。能看到通过 3C 认证的电源基本上都是合格的产品，而且在 www.cqc.com.cn 网站可查询到产品的相关信息。

湖南　苏旅

直弧线的高度。如果按上键，则球的吃力点靠下，发出的球有明显下坠，一般打入球门下角；如果按下键，球路则无明显下坠，一般转向球门上角。由于一般比赛中打上角成功率较高，建议按下键调整屏幕视角，让球员耳朵到下巴的位置和球门横梁持平，命中率比较高。

问： 我听说两人配合一拨一射的任意球命中率高，但我为什么总是打到堵枪眼的人身上？

答： 运用这一配合要见机行事。一般来说，是否有对方球员上来封堵各占50%的几率。如果你看到有人准备封堵，可选择弧线球踢法，也可试着微调罚球方向，稍微偏离一点最佳入球方向——毕竟守门员一般较难扑到重炮轰门，即使角度没那么刁也有很大可能进球。

问： 请问任意球蓄力的力度有什么讲究，必须正好在蓝色区域才能进球吗？

答： 这也未必，毕竟任意球由开球的方向、球的弧线等因素决定。所以你可根据感觉蓄力，一般蓄力到蓝色区域外左边一点的位置对罚球的质量没有明显影响，但如果向右超出蓝色区域，则一定会射高。

问： 为什么感觉FIFA 06中球员跑位不积极，有什么办法解决这一问题？

答： FIFA 06 由于强调 8 种攻防战术的重要性，对球员跑位有所弱化。如果你认为球员跑位不佳，有两个办法可改善：一是用 Q 键呼叫某个球员跑位，二是熟练使用游戏提供的攻防战术，让球队整体进行有针对性的跑动。边路突破、支援禁区、造越位是其中比较实用的几种战术。



终于又见到这么精彩的魔兽战报解析了，不仅这场战斗激烈异常，评析也生动有趣；配上大量恰到好处的截图，仿佛能让读者也置身其中，看过之后不禁让我大呼过瘾。

《再战中低端》犹如雪中送炭，给我这位学生级的游戏爱好者指点了“迷津”。当下正是显卡由AGP向PCI-E转变的“革命时期”，两者在市场上无论是价位或性能都让我彷徨不已——没办法，囊中羞涩。该文很好地评析了目前两大显卡制作巨头的产品性价，同时也给出了大量其他中低端显卡的简评，真让本人有“听君一席话，胜读十年书”之感。**（快评手 chobits945）**

《G邮箱震撼不断》让我搞懂了心仪已久的G-mail，“数字码头”栏目给了我最及时的数码相机选购信息和最合意的标准。特别是高手GZ的《系统垃圾大扫除》，绝对是及时雨，介绍了最全面的系统垃圾清除方案。强烈推荐！**（快评手 陈亮）**

请你点评：针对2005年第23期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

·DR留言板

转让珍藏的大软及其周边产品

辽宁 danger ghost

读大软这么多年以来，手里有不少大软的收藏品。听林晓说很多读者在找过期大软和大软的周边产品，我就把自己的收藏品整理了一下，看看有哪位读者需要，我可以转让。我的收藏品有：

大软100期攻略精华（100+100攻略）上、下册（共70元）

新编辑部故事——走在大软边上（漫画书）一套3册（共23元）

《大众软件》1997、1998、1999、2000年合订本，2000年、2001年全年《大众软件》杂志。

我的QQ号是16747447。有需要上述书籍、刊物的朋友请加我的QQ。

21期读后感

林晓姐姐：你好！

当你看到这封E-mail时，不知我是在教室里奋笔疾书，还是在卧室里挑灯夜战。唉……其实都无所谓，反正早已习惯。看到这期大软上文戈写的那封信，我深有感触。他的感受几乎代表着所有面对高三而又热爱电脑的学生们，当然也包括我。我和他一样地痛苦着、煎熬着、承受着高三给我们带来的一切。我们的经历竟那么地相似，连那句“高考不考这些”也都一模一样。看到这些，心中真是无限感慨。

我盼望以后能走上我喜欢的工作岗位，但这一切的前提就是考上一所理想大学。我不得不为了那些分数而疲于奔命，说到底也是为了实现梦想而学习。所以我也不该抱怨些什么，就让时间流逝，让时间来证明我的选择是否正确。高考是我们的宿命，失败更是我的宿命。林晓姐姐，但愿从我失败的那天起你不会看不起我。即使失败也要努力，这样才能离梦想的天堂更近一步。

日向の宿命

林晓：“不到最后一刻，决不要放弃！”这是我中学老师给我的忠告，现在我把它送给你。高考还没有开始，你怎么就说失败呢！如果现在就承认失败，我当然会看不起你！没有宿命，就连所谓“最灵验”的手相学家也不得不承认——刻在手心的掌纹会随着人的成长而改变。你的命运掌握在你自己的手中！对了，参加过高考的朋友为日向同学出点主意吧。你们的经验也许能帮助他——告诉他，如何复习功课，如何准备迎考，还有关键的——如何将心理调整到最佳状态。我在这儿谢谢大家了。

千里大软一线牵

林晓姐姐：你好！

我是大软的忠实读者，算是有4年的“软龄”了吧。我挺感谢大软的，因为大软是我的红娘！我在聶合后院认识了我女友的表妹，然后就认识了我的女友。我以前就想给林晓姐姐写信了，可是一直没有勇气发出去。我和女朋友去年11月23日确定了恋爱关系，眼下又到11月23日了，这一天也是我的生日。我和女友认识了一年多，恋爱快一年了，但是相聚的日子只有短短的8天。现在我们两个在彼此相隔遥远的城市（我在大连，女友在深圳），每天只有电话、短信和思念陪伴着我们。我想得到林晓姐姐的祝福，还有大软的祝福。可以吗？

辽宁 老道

林晓：哇噻！祝福、祝福，给你还有你的女友，所有最好的祝福……编辑部里一干编辑都被你们的故事感动得满眼泪花，然后郁闷自己编大软的为什么还在单身中……美好的人生，要好好珍惜喔！

大软的秘密日记之……N+1篇

11月的秋日豪情

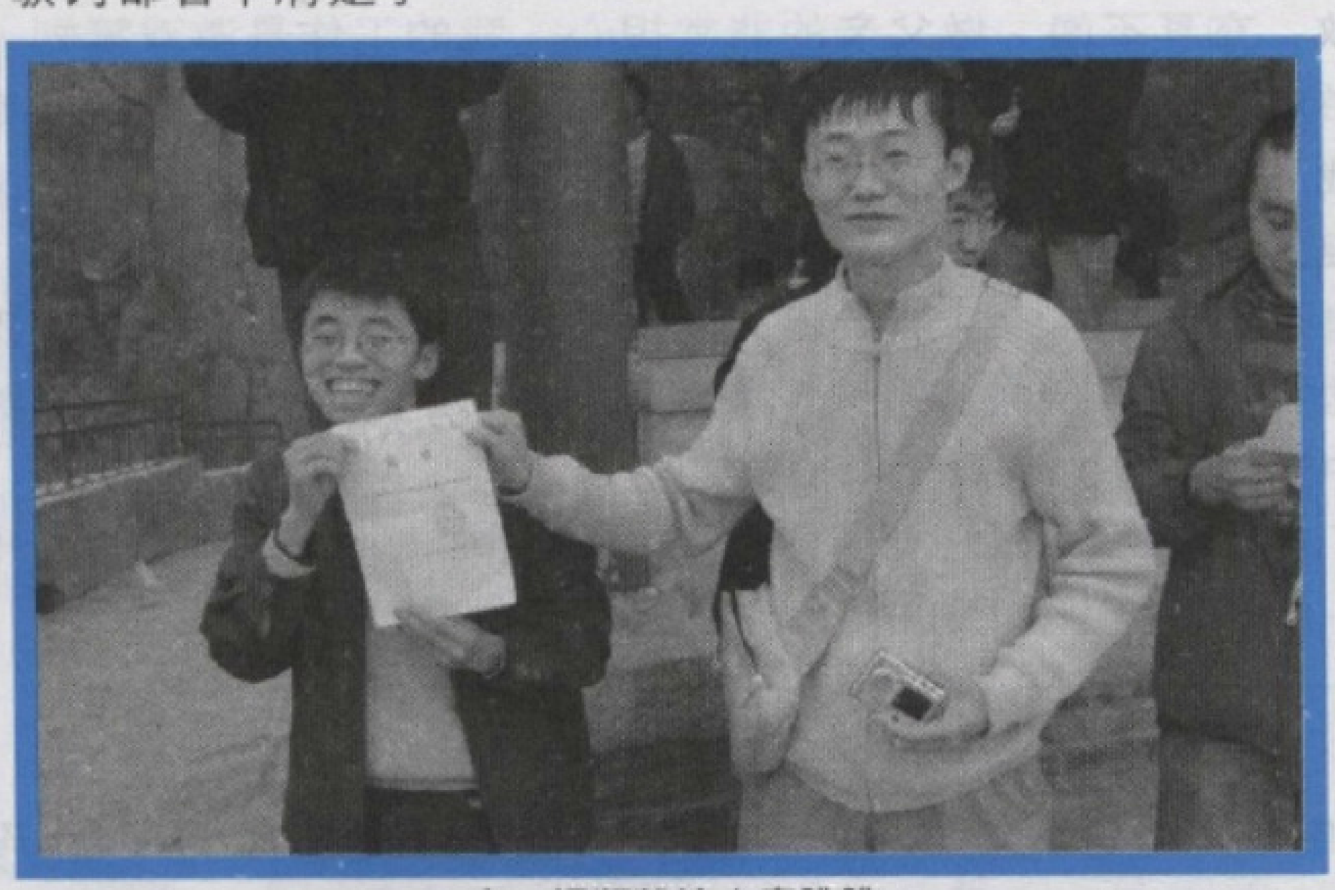
■本刊兼职八卦记者 冰河

“秋风清，秋月明，落叶聚还散，寒鸦栖复惊，相思相见知何日，此时此夜难为情。”

正像李白名句表达的那样，秋天是一个充满了诗意和忧伤的季节。选择在这个时间出游，是多么的悠闲和浪漫啊……

“8神经，我爱你！8神经，我爱你……”11月4日夜，北京郊外某农庄的多功能娱乐厅中，一阵欢呼和尖叫让不知内情的人以为什么偶像明星在此搞歌友会呢。实际上，这是《大众软件》编辑部众人在此召开的杂志改版会议之延伸。有人说你们杂志改版还要在娱乐厅里唱歌解决，可真够浪漫的啊！其实这是门外汉的想法。如果各位有幸能参观改版的小组讨论会，就知道那会是一种怎样壮怀激烈的场面。当然，吵得再厉害，也是为了读者明年能看到更精彩的杂志内容。基于以上这个崇高的前提，虽然改版会议让很多人的怒气值达到了顶峰，但却找不到发大招的机会，只好用另一种方式，也就是晚上的娱乐活动发泄一下。于是，为了弥合改版会议中激烈辩论影响的同事之间情谊，并让某些心有不甘之人得到充分展现自我的机会，大软年末的“超级烂声”比赛就此出炉。

辩论归辩论，一旦到了展现才艺的时候，多数人表现得还是很文雅文明。例如娱乐组第一帅哥8神经就选择了歌神张学友的《每天爱你多一些》（粤语版）登场，不但让娱乐组的女生尖叫不已，也引来应用组MM的献花。当然，起哄喝倒彩的人也是有的，比如一水男性的记者组就有此等搞“分裂破坏”的家伙存在。不过正所谓“六月债，还得快”，等轮到记者组种子选手司马平安“出台”的时候，虽然《一个人的天荒地老》同样深情款款，但反响明显就没有那么热烈，反而是应用组两位女生红着脸唱的《甜蜜蜜》获得了大家更高的评价。八卦记者冰河冲上去拼命拍照，闪光灯照得MM们连歌词都看不清楚了……

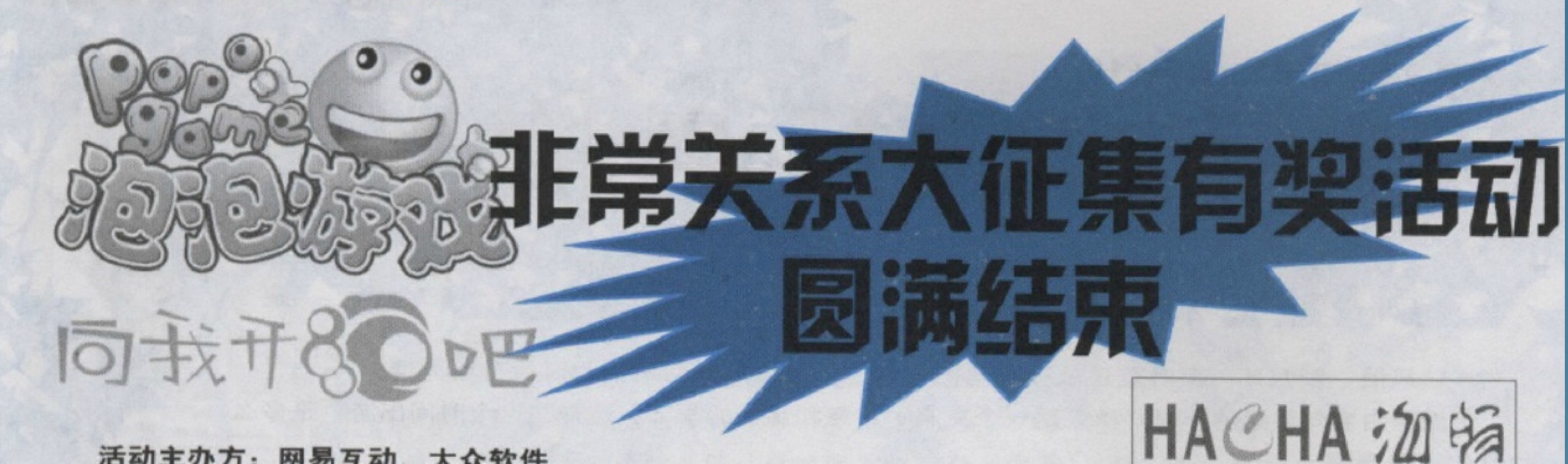

来，把奖状给大家瞧瞧

真正的实力派登场了。尽管司马平安出师不利，但龙猫顶着压力上场，一曲歌神张学友的《李香兰》悠长深远，获得了全场第一高分以及MM们的满场尖叫。真没想到，身边居然隐藏着如此的人物。不出意外的话，今日的冠军就是龙猫了。

比赛的压轴戏来自于娱乐组。3位女生一起登场高唱《我是女生》，获得的喝彩直让生铁摸着自己头发见少的脑袋感叹“青春无敌啊”。这还不是最靓的，为了答谢自己上场时女同胞的卖力喝彩，8神经手持鲜花，带领娱乐组众男士上场大跳热舞。具体场面请参考《大话西游》中著名的“二当家吴孟达草裙舞登场”，总之有过之而无不及。比赛最后，“实力派”龙猫、“偶像派”8神经、“青春派”阳光分别获得歌唱比赛的前3名，而娱乐组则以压轴的歌舞表演获得了最佳团体奖。当然也有人不爽，感觉没有发挥出实力的司马平安、冰河等人拉了一票人马另开小场，一起怒吼《无地自容》去了。

有文就要有武，既然有了文艺活动，那么体育锻炼也是必不可少的。次日早上，昨晚吼到筋疲力尽的众人又被田震、答笛等人从床上轰起来，集合队伍往农庄后的“鹫山”出发，进行攀登比赛。说到这等卖弄体力的糙活，经常东跑西颠的记者们就明显要胜出一筹了。最终司马平安与冰河分列登山比赛的二、三名，获得冠军的是酷爱摄影和旅游的美术总监JIN。

“感谢CCTV，感谢CHANNEL V，感谢我的公司，感谢我的经纪人，感谢我的父母，感谢我的歌迷，感谢所有支持我的人。我爱你们……自从小学三年级以后，我就再也没有得过奖状了……”冰河终于有机会说出了他昨晚准备已久的获奖致辞，然后被众人一拥而上，从山顶扔了下去……



非常关系大征集有奖活动圆满结束

活动主办方：网易互动、大众软件

活动时间： 2005年8月10日～2005年9月10日

“泡泡”战场上，您是否也曾和老爸对战甚欢？或者，您是否正与爱侣互较高低？您是否已成为办公室里的泡泡高手？您是否在与更多现实生活中有“非常关系”的人共同享受泡泡游戏给您带来的快乐？

在2005年第16期杂志上这则活动启事一经刊登，便受到了来自全国各地读者的热烈响应。看来我们的读者兼网易泡泡游戏（popogame.163.com）的忠实玩家中，既有年龄超过6旬的老者，也有工人、解放军官兵、学生等各行各业的人。当然，我们征集到的“非常关系”也各不相同——既有师生、父女、结拜兄弟、同学，也有情侣、爷孙等等。经过众位评委的仔细甄别筛选之后（其中有鱼目混珠的~），**我们为这些读者和玩家隆重颁发由海畅提供的时尚MP3播放器（128MB）一部！**

我们也期待着网易掀起的又一轮休闲游戏新浪潮！获奖名单请见本期17页大众礼物栏目。

“非常关系”征集选登（部分获奖者）

河南 许亮（非常关系：师生）

曾记得暑假厌倦了刀光剑影的网络RPG，在开学前放松一下精神；在一个偶然的机会，看到了泡泡游戏并乐在其中。龙珠是我最喜欢的游戏，不经意中，认识了一位大姐姐。她十分善良，特可爱。时间飞逝，开学报到时，逍遥了一个暑假的我作业丝毫未动。班主任又一次暴怒，因为她对我们很严格，小错都不允许犯。她让我去办公室等候发落。来到她的办公室，忽然看见老师的笔记本上也是泡泡游戏。又是一个不经意，原来那个大姐姐就是……这就是我的非常经历！

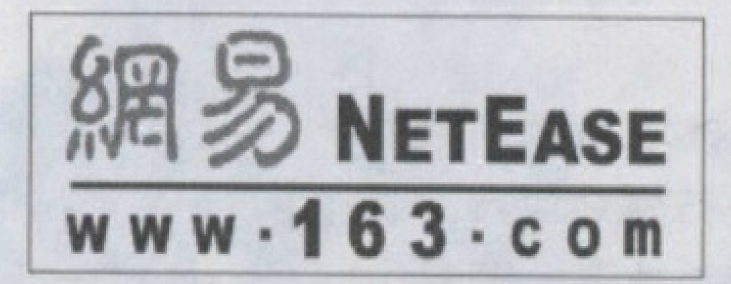
湖北 严立华（非常关系：父女）

女儿进入青春期，在家中寡言少语，很少和父母交流。最近女儿非常迷恋一款游戏——泡泡游戏，经常一玩就是一天，对父母的管教，充耳不闻，做父亲的非常担心。我的工作是游戏策划，知道游戏玩家非常信任游戏中认识的朋友，因此我决定要在“泡泡游戏”和女儿交朋友，希望能增进父女间的沟通。女儿非常惊讶，但又很开心，没想到她爸爸和她一样喜欢玩“泡泡游戏”，而且是个绝世高手。从那以后，我经常和女儿一起并肩作战。我们一边探讨游戏的技巧，一边聊生活中的趣事，成了“泡泡游戏”中受人羡慕的游戏父女拍档。

“泡泡游戏”打破了我们父女间的感情隔膜，增进了交流。和女儿一起游戏，一起快乐，是件多么幸福的事情啊！

新疆 肖伟栋（非常关系：结拜兄弟）

“当初为了玩《精灵》，我便和最好的兄弟穆玮一同申请了网易通行证，在《精灵》的世界里狠狠地‘菜’布玛熊，在《大话西游Ⅱ》的世界里疯狂地跑环，在《梦幻西游》的世界里甚至还结了婚（我选的是女性角色）。现在我们不在同一个城市，但我们和网易有解不开的情缘，所以特来申请‘非常关系’。在高考后，我们一定会好好玩泡泡游戏的！”



甘肃 赵东旭（非常关系：同桌）

“放假的第二天，我闲得没事就上网玩泡泡，遇到一个女孩和我切磋，还说了好多关于我的事。我惊讶地问道：‘你是谁？’她却说：‘猜啊！真是的’。凭这句口头禅，我断定了她就是我的同桌！我们聊得很痛快，平时我俩可没这么多话哦！

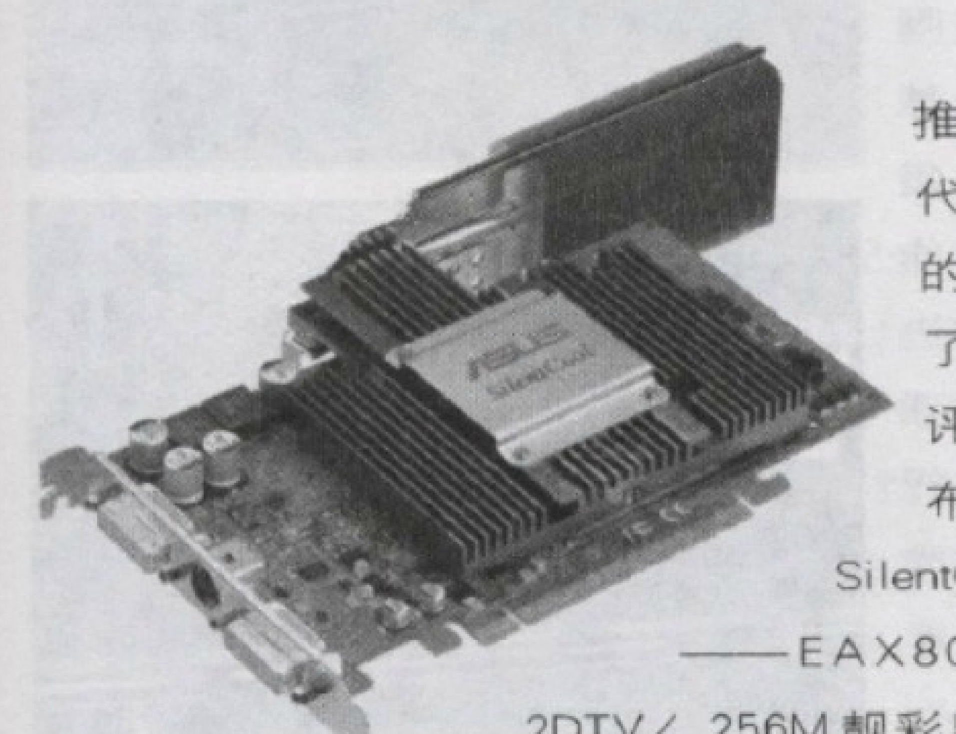


上海 蔡磊（非常关系：同名同姓同月同日生）

“在2个月前泡泡游戏里的一次经历中，我感到了人生中的第一次‘非常’高兴。我结识了一个同月同日生，且名字相同的朋友，于是我们两个‘双胞胎’在现实中也亲如兄弟。感谢泡泡给了我一个知己。”

降温40度！

世界首款采用SilentCool技术的X800显卡即将上市



自华硕独家推出的采用新一代SilentCool技术的显卡后，受到了许多玩家的好评。日前，华硕宣布其第二款采用SilentCool技术的显卡——EAX800 Silencer/2DTV/256M靓彩显卡即将在国内上市。这款显卡有别于市面上众多的X800显卡，它采用华硕最新的SilentCool静音散热技术，独特的方式有效的降低了图形显示核心以及高速显存的温度。

这款显卡的散热器让人一看就会留下深刻的印象，它由两部分体积较大的散热片组成，一片是在核心上的散热片，另一片就是顶部的散热鳃片，使用两根纯铜热管镶在散热片内部。散热鳃片就可以在90度范围内转动，用户可以自动调节散热鳃片的位置，从而能够更有效地利用系统中其他的散热风扇来为之降温。这个设计是华硕SilentCool技术的一大特色，虽然看上去和之前发布的EN6600GT Silencer/HTD/256M显卡一样，但是主散热片则针对每个图形芯片的功耗的具体情况进行设计，所以和之前的显卡相比还是有区别的。通过高效率热导管搭配大型散热片的无风扇设计，即便在全速运行的情况下也能实现0dB全静音的工作状态。一般说来，采用被动方式的散热效果不如主动散热，可是华硕EAX800 Silencer/2DTV/256M靓彩显卡要比传统的被动式散热足足降低了40摄氏度，效果甚至超过了一些采用风冷散热。

除了高效的散热保护，EAX800 Silencer/2DTV/256M靓彩显卡的配置也继承了华硕高端显卡的顶级配置风格。EAX800 Silencer/2DTV/256M内含12条像素管线加上6组顶点坐标处理引擎的架构，核心频率为392 MHz，硬件支持Microsoft DirectX 9.0，搭配256-bit 256MB DDR3显示内存(700MHz)，原生支持PCI Express ×16传输，支持双DVI输出及VIVO（视频输入/输出)功能，并附带两款3D游戏：Project Snow Blind与Xpand Rally。

华硕依靠强大的研发实力将多项自家的独门绝技应用在这款新一代显卡上，例如GameFace Live功能可以支持多达8个视频窗口，玩家在游戏中能够直接和其他玩家进行信息交流，使游戏变的更有互动性。GameFace Messenger整合实时通讯软件，让玩家的交流无时不在，而GameReplay可以将精彩的游戏时刻保存为高品质的AVI视频作为收藏等。还有诸如GameLiveShow以及Video SecurityOnline、OSD等创新技术。而其最新推出的靓彩(Splendid)图像增强技术更是让用户体验到前所未有的绚丽画面。Splendid技术可以针对所显示的每个像素进行优化，让华硕靓彩显卡的用户所看到的画面色彩更加鲜艳，细节更加丰富。

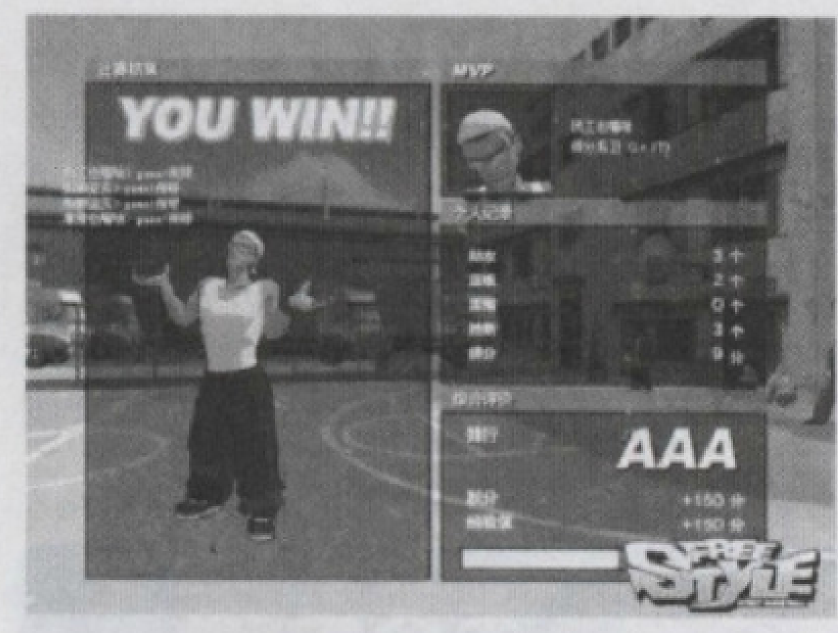
产品规格：

型号	EAX800 Silencer/2DTV/256M
图形芯片	ATI Radeon X800
显存	256MB DDR 3
核心频率	392MHz
显存频率	700MHz
RAMDAC	400MHz
显示接口	PCI Express
显存带宽	256bit
最大分辨率	2048x1536
VGA Output	Via DVI-VGA Adaptor
VIVO Output	S-Video&Composite
DVI Output	DVI-I
2nd DVI Output	YES
2nd VGA Output	YES
附件	DVI-to-2nd VGA adaptor VIVO cable





运动游戏新势力





运动休闲游戏是没有世界观的游戏，这样的说法有失客观。虽然运动游戏没有MMPORG明确的角色分配，不同于MMPORG虚拟完善的游戏世界观，但运动游戏的风格是和竞技项目独有的特征丝丝相扣的。在世界第一款多人对战的篮球网游《街头篮球》（中国官方网站www.fsjoy.com）中，体现的真实篮球和人文风格，就创造了一个绚丽动感，不可预测的竞技世界。

实现自我的历程

《街头篮球》是由韩国Joy City Entertainment公司开发的一款以街头篮球为题材，实现多人连线竞技的休闲网络游戏。《街头篮球》有别于甚至有十年历程的一些老牌篮球游戏，它不是一款拥有硬朗的画面风格、声效制造出的人群阵阵喧嚣的游戏，而是最大化的模拟真实篮球，由每个玩家操纵一个球员，以1+1＞2的气势吞并对手、获取战队最高荣誉，实现自我和超越自我的一种历程。



老一代的篮球游戏往往是用大量的3D贴图和动作捕捉技术、完善的比赛统计和玩家资料库来体现篮球比赛的某种特性：强化、强化、不断的强化个人进攻，雕琢、雕琢、永不停止追求刻画细节和环境效果。老一代篮球游戏给予玩家的是一种个性奔放和喧哗热闹。一个篮球队，5名队员，借助键盘或者操作杆，运筹帷幄，进攻防守，玩家对球队拥有绝对的权利，玩家一个人就可以决定球队在比赛中的生死存亡。进球、进球再进球，华丽的灌篮和大量的入球充斥着游戏的整个进程，那是一个个人英雄主义的时代……速度感和漂亮的画面成为篮球游戏的主要取向，模拟真实的团队作战和操作上的准确到位反倒成为游戏的次要因素。







整体对战才是王道

传统的篮球游戏突出的重点是个人技术在比赛中的合理运用，因此在游戏中主要针对动作和技巧作足功课，而韩国Joy City Entertainment制作《街头篮球》的时候，游戏的特点出现了重大的变化和转折，追求的是“最接近真实的篮球游戏”。

玩家进入《街头篮球》体验游戏以后，会发现个人技术已经不能在整场比赛中起到决定性的作用，而只有融入到整体战术中去才会发挥效果。有球队员的进攻和无球队员的跑动、前锋和中锋、后卫在球场不同位置上的分配协调……整体战术和直接构成威胁的灌篮成为《街头篮球》不同于传统篮球游戏的标志。这和目前真实篮球NBA等顶级大赛不再一味追求个人技术，而特别重视篮球的战术在比赛中运用的转变也是高度一致的。

其实，许多《街头篮球》迷酷爱这款游戏正是因为觉得篮球是项集体运动，讲究配合。虽然传统篮球游戏一样可以一个人玩，自娱自乐，不过其本质还是讲究对抗配合。在《街头篮球》，玩家可以在游戏中认识一些喜欢篮球的朋友，而所有的玩家都一心想把自己的篮球战



队搞好。

在《街头篮球》中，除非一对一单挑，单兵作战不再有用武之地，每个玩家作为战队的一员，在竞技的时候都要比以前玩传统篮球游戏时候考虑的多一点。因为游戏讲究整体配合，所以一些玩家自知自己得分能力差，就一直扮演配合传球助攻的角色，随着战队配合的日益默契，时间长了每次打完一局篮球就不怎么感到淋漓尽致，感觉刚刚打到兴头上就结束了，所以即使是作后卫的玩家也能从《街头篮球》的整体作战中找到了防守的乐趣，也很有成就感。

游戏场景绚丽独特

《街头篮球》这款篮球游戏，讲究的不仅仅是传统篮球游戏的那种真实性，更以充满爽快感的较为夸张的球技，简单的操作以及美丽的场景为卖点。

没有了职业篮球的条条框框，玩家在《街头篮球》游戏中的街头巷尾就可以体会到运动的乐趣，《街头篮球》（中国内测版）官方提供给玩家五个形态各异，绚丽无比的比赛球场，希望玩家可以做出更多特技般的盘带和顽强的防守。

正如秤不离砣，砣不离秤，球与球场的关系也是十分密切的。一个好的打球环境对于打球的人来说实在是太重要了。首先没有场地，肯定是没法打球的，另外还可以增加比赛的气氛，提高选手的状态，让整个比赛都变得非常完美。

在《街头篮球》中，出位的服装、前卫的装扮、劲暴十足的动作和各种时尚的音乐，也是吸引年轻人喜欢游戏的一大因素。玩家们发现，《街头篮球》所体现的那种"自由就是唯一规则"的精神，与日常提倡的规规矩矩的生活态度是完全不同的观念。

现在，《街头篮球》不但延续了内测以来的高温，其火爆程度更有一发不可收拾的势头，游戏服务器的爆满，愈来愈旺的人气，无一不昭示着《街头篮球》（中国官方网站 www.fsjoy.com）在玩家心中非同凡响的地位，相信，游戏一定不负众望，将一段劲头十足的篮球之旅带给广大玩家。敬请期待！



广　告　索　引

建立UTalk语音群聊 用对讲机联合作战

现在，《魔兽世界》刮起了超级风暴，好友们纷纷转型成了人类牧师、兽人牛头等等，大家在打怪升级时往往都会召集队友一起打BOSS，但是用键盘打字确实太慢，用QQ、MSN聊天软件，系统资源又会占用太大。如果用上UTalk的多人同时群聊功能，则可以将最新的战术即时通知给队友，特别适合组队打怪。

个人上网用户，加入群聊频道合作打怪

个人上网用户，如果想加入语音群聊频道合作打怪兽，首先到http://www.utalk.com.cn下载最新版的新浪UTalk客户端，安装后运行UTalk登录到主界面。

1. 加入魔兽聊天频道

在这里我们可以用自己的UC号码或新浪会员账号登入，在“服务器”栏中我们选择“无所谓”项，点击“登录”按钮进入新浪UTalk。

由于我们没有选择服务器，这时新浪UTalk会弹出“连接服务器”对话框，在其中双击“魔兽世界专区”进入服务器，在这里我们就能看到新浪UTalk主界面了。

2. 语音联盟共同打怪

现在我们进入的是公共交流区，大家尽可在此畅所欲言，不过由于是公共区，人声嘈杂，不便和公会内其他成员一起交流，于是点击“创建”按钮创建一个新频道，在打开的对话框中再点击“高级”按钮，勾选输入频道密码并设定密码，这样只有知道密码的公会成员方可进入我们的频道。

提示：在高级选项中还可设置参与频道交流的人员数目，默认为16人，你可根据自己公会人员数量自由决定。

经过简单的几步我们就拥有了自己的公会频道，现在就到游戏里邀请自己公会的好友们一起进入公会频道，大家就可以进行语音接触了，然后保持Utalk连接状态重新切换到魔兽世界中，一起组队打怪去吧！

友情提示：给同队的兄弟们点歌

打怪升级累了，不妨在公会频道为大家点一首歌，让友谊在歌声中升华。方法是双击桌面任务栏右下方的小喇叭图标，打开“声音属性”对话框，执行“选项→属性”，打开“属性”对话框，在“调节音量”栏中点击选择“录音”，确定后打开“录音控制”对话框，然后取消勾选“麦克风”项并勾选“Stereo Mix”或“Wave”项便可为好友点歌。要关闭混音点歌功能，你可以在新浪Utalk中先关闭麦克风再重新开启，即可立即关闭混音点歌，是不是很方便？

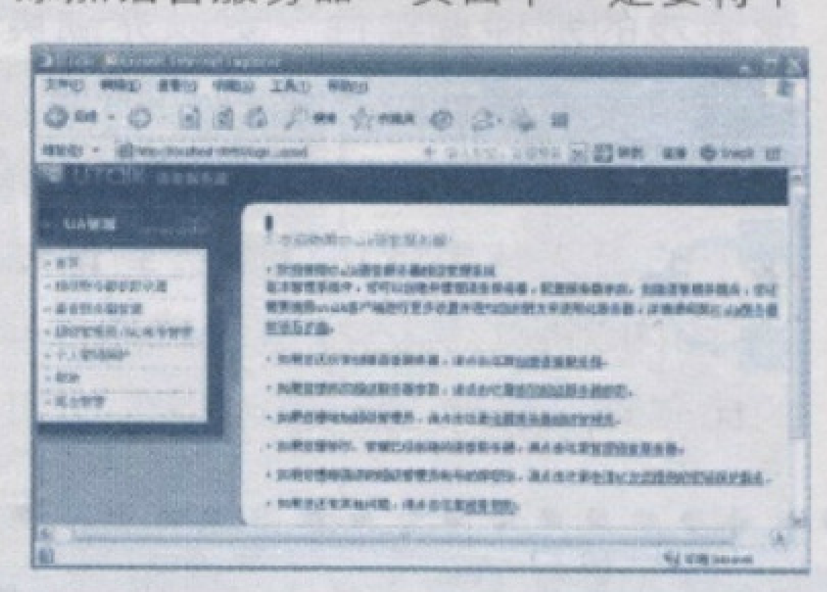
网吧战队，架服务器建立语音小天地

在网吧里玩游戏，人数多，系统资源占用当然会加大，如果利用局域网建个UTalk服务器，这样就会大大提高语音通话的质量。

到http://www.utalk.com.cn/down/server.html下载最新版的UTalk服务器软件，经过与老板协商顺利将软件安装到网吧服务器上，然后运行UTalk服务器软件UServer，它能自动获取服务器电脑IP地址，然后点击“管理”按钮打开UServer管理页面。

1. 建立团体语音服务器

在UServer管理页面输入你的UC账号和密码登录UA（Utalk Administrator）管理页面，点击“创建语音服务器”链接（图4），在“添加语音服务器”页面中输入语音服务器名称、类型等信息，为了提高语音服务器的稳定性和安全性，防止未授权用户登录捣乱，可以勾选“需要密码”和“仅通过IP或ID查询”项。我们可以在一台电脑上同时运行多个UTalk服务器，不过需要注意的是，如果要添加新的语音服务器，在“添加语音服务器”页面中一定要将下方的“分配端口号”更改成新的端口号，以免与前面建立的语音服务器冲突，最后点击“确定”按钮，语音服务器便迅速架设成功了，这时管理页面上会显示出你的语音服务器ID和校验密码，取出纸和笔将这些记下。



2. 有效管理语音服务器

建立的语音服务器可以进行远程管理，局域网内电脑可以打开IE浏览器在地址栏输入“http://服务器IP地址：9089”，如“http://192.168.1.1:9089”来进入UTalk服务器管理页面，另外还可任命多个超级管理员，方法是在管理页面中点击“超级管理员（UA）账号管理”项，进入“超级管理员(UA)账号管理”页面，在“添加新超级管理员”栏后面输入新管理员的UC号码，再点击“添加”按钮进行授权，这样一来在这个公会语音服务器上就能有多个管理员了，在公会地盘让大家做主，这样才能充分地发扬民主，增强团队凝聚力。

设置好公会语音服务器后，大家都使用新浪UTalk客户端登录，注意在UTalk登录界面的“服务器”栏中输入你建立的语音服务器的电脑的IP地址及端口号，如此就可顺利连接公会语音服务器，凭借局域网带宽广、速度快的优势来进行语音群聊，合作打怪，感觉爽极了。

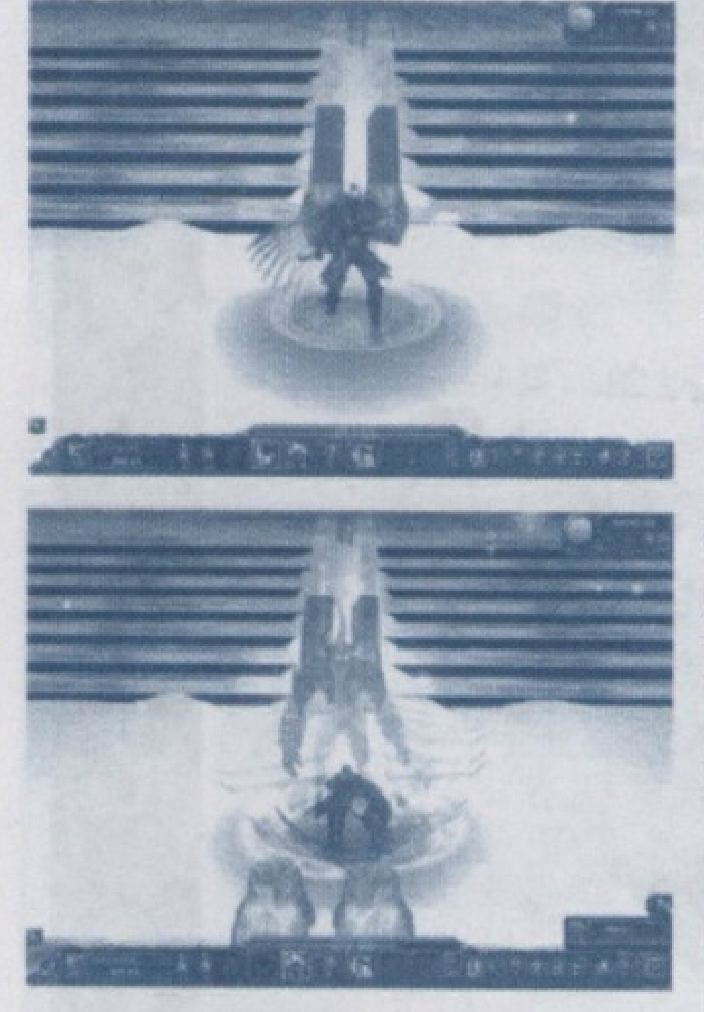
友情提示：在网吧内提高语音通话质量

当你所在的网吧人声鼎沸，语音环境比较差，你可以在新浪UTalk客户端执行“工具→系统设置”命令，在打开的对话框中设置麦克风开关热键以免麦克风收录无关声音，还可取消提示音以免影响好友的语音效果。

如果大家对IP地址和端口号不太熟悉，或不愿费事记忆的话，可以在UTalk登录界面的“服务器”栏中填入第二步操作中得到的服务器ID，同样可以连接上语音服务器。



强悍的魔战士
——力量驱魔师



修罗界的入侵、莫尔拉西北部雪原的未知传染病，无不挑战着人类生存的底线。为了自己的生存，甚至为了能征服这些未知，人类开始努力挖掘自己的潜力——注重肉体强壮的战士、注重精神操纵的法师，也有尝试能将两者进行互补的人们——我们驱魔一族。

说是力求融合双方的优势，不过族内也有不同的声音，我的导师，也是火之长老，更倾向于发挥人类本身的肉体力量，通过各种辅助能力和从异界召唤的仆从来辅助战斗。"不同于法师和弓箭手，我们驱魔师在战斗中并不是骑士们重点保护的对象。在关键时刻，仆从也不是100%可靠，想要顺利在战场上活下去，必须增强自身的实力，让对手本能地远离你，避开你。记住，只有活着才能发挥战斗力——这是死人所不具备的能力。"对每个新的弟子，火之长老都会如此叮嘱。

不过有一点倒是全体长老都认同的——在对抗低级对手的时候，强健的体魄并不如足够的攻击力来得有效，对手碰不到你呀，多几点防御只能代表自己放弃了对攻击的追求。所以在一开始，所有的长老们都建议弟子使用杖。在一开始修行的时候，一定要注意自己是否达到12级杖的标准，剩下的先全部加强力量，技能选择毒，直接冲7级。这样，野外的什么蜘蛛、爬虫，就都不是问题了。

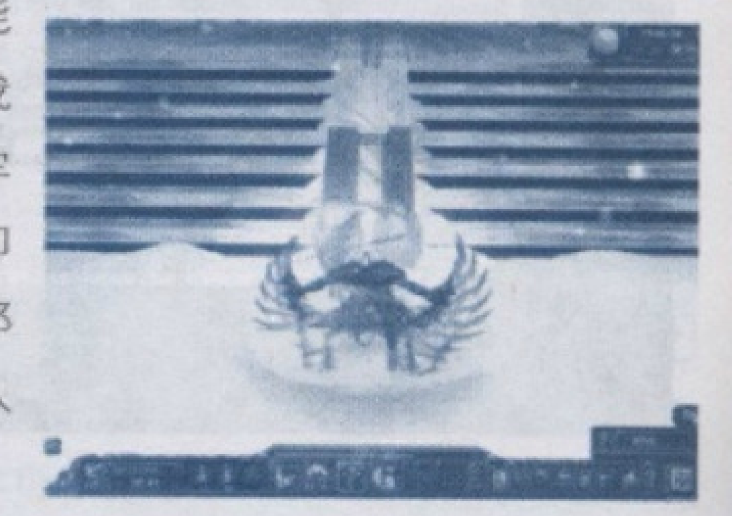
到了12级，换杖，并且能出技能"地刺"。和毒一样，这也是个瞬发技能。"在敌人面前吟唱是一种自杀行为"耳边回响着大长老的告诫，这个技能也自然成为我的主要攻击技能之一。我的业余时间也基本投入到了这两个技能的修炼之中。我喜欢在虎啸平原外的僵尸和地牢鞭虫身上实验我的修炼成果。这段时间的成长还是非常令我满意的，为了提升速度，我还把剩余的时间也都基本投入智力方面的修行中。不仅提高了这两者的攻击力，也增加了我的持久作战能力。这时候，我也能够拥有第一个来自异界的仆从了，我选择了蜘蛛——他属于远程攻击种类，战斗的时候不会因为跑错位置给我带来麻烦，自身带有的毒攻击属性也能大幅度削弱对手的战斗能力。

不知不觉到了快30级，我稍微估量了一下自己的能力：现在力量32了，到32级的时候能达到40，可以马上换双刀；技能方面，主要攻击技能还是毒和地刺，另外开始锻炼双刀精通和毒刃，能大幅度提升近战攻击能力。特别要提一下的是30级能领悟的技能"反伤"，这个技能不仅能加强防御力，还能对攻击方造成50（1级时）点的伤害，如果遇到一个攻击频率比较快的对手，那站着喝红都能把对方喝死……再向上还有个"鬼斩"值得关注，施展鬼斩需要运气时间，不过攻击力实在太BT了，作为起手技能相当不错的。

雪原的确是个修炼的好地方，不过敌对生物的疯狂程度也不是红叶山谷之类的地方能比拟的。相对密集的对手，能让你一场战斗下来没一点休息的时间，同时对上两三个也是家常便饭，增加些生命也是必然的。不过为了保证攻击能力，我一般会选择收购一些增加生命值的铠甲，以获得两全其美的结果。我找机会和我的导师就异界仆从的事情进行了一次长谈。"召唤系的技能能提高仆从的攻击力，但作为代价，它们的生命力就远远没办法和控制系的比了。"长老说道"作为召唤系的仆从，更能胜任的职位是移动炮台，而不是顶在前面做肉盾。"按照这个指导思想，我选择了召唤系作为我的仆从的发展方向，沿着蜘蛛的路线一路走下去。

在这次交流中，火之长老突然提到了一个新的名词：巫师。"这些隐藏在黑暗中的人物，依靠自古流传下来的血之契约来为自己疗伤，或者重创他们所憎恶的敌人。那些因为血液沸腾而痛苦死去的尸体，也成为她们显赫的杀人标记。他们精通各种增益技能和诅咒，能轻松改变敌我双方的力量对比。"这就是长老对他们的评价。真希望有机会能和他们切磋切磋，做更进一步地了解啊。

在过了40级以后，雪原的怪已经不能满足我修炼的需要了，我开始把目光放在了魔界之地二层和复仇冰谷。这里的训练强度足够维持到我50级，开始转战魔界之地更深处或者幽灵地堡2层。这阶段的修炼是十分艰苦和枯燥的，没有特别的亮点，只是不断增强自身原有的技能或者学习升阶技能。其实在这时候，我已经是长老级别下最强大的战士之一了，如果能回部族里任职，也能担任个高级干部。但我并不在意这个，我牢牢记得上次和火之长老聊天时，无意间瞥到的那几个字：邪恶的气息从沙漠中传来……



《大众软件》2005年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏指导全书·11月震撼上市，敬请关注



2005 年度，暴雪、九城在国内网络游戏领域掀起《魔兽世界》风潮，为给那些迷失在艾泽拉斯的勇士们提供最新、最权威的指导，弥补《大众软件》报道内容篇幅限制，由《大众软件》知名编辑携手合作，倾力奉献《魔兽世界》高级典藏指导全书！

精彩内容

最新版本九大职业天赋配点详细讲解·最新版本九大职业任务详细讲解·最完整副本详解地图攻略·最新副本祖尔格拉布完全解析·最新战场阿拉西高地完全解析·第一时间蓝龙、黑龙、卡扎克完全击杀心得·熔火之心BOSS 独家攻略心得·黑翼之巢BOSS 独家攻略心得

全彩色 16 开印刷

240 余页　**仅售 28 元**

随刊附送

官方最新DVD客户端

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青

地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号　电话：(010) 65934375　65025164　传真：(010) 65934375　邮编：100026

2003年

2004年 我们的第二本增刊……



2005增刊 上市热销

大众硬件 年末奉献

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青　地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

手机：13801353016　13311072581　邮编：100026　电话：010-65934375　010-65025164　传真：010-65934375



游戏之门为谁而开？

大凡玩网络游戏的玩家，想来没有人会不知道《传奇》和《魔兽世界》为何物。4年前，《传奇》悄无声息地被盛大引入中国，短短数月便创下了“70万”同时在线的网游神话，也成就了陈天桥这位中国首富。4年后的今天，《魔兽世界》在九城指引下，气势汹汹地抢滩中国，以迅雷不及掩耳之势一脚踢开《传奇》，“50万”在线人数使它登上了中国网游市场冠军宝座。无论多少游戏公司请了多少枪手，对此两款游戏大肆菲薄、不屑一顾，但文章中那淡淡的酸气却始终无法掩藏。谁也不能否认，在中国《传奇》和《魔兽世界》是目前最成功的网络游戏。也许盛大与九城对市场的看法不同，也许《传奇》与《魔兽世界》对游戏理念的认识不一，但无论异同，他们都是胜利者。有人告诉记者：“两者互为增益，增益的多少，取决于所站的位置，站的位置越低，所获得的东西越多”，对于成功者、对于前辈，也许我们应该少一些鄙夷，多一份尊敬。尽管说起中国网络游戏史，除了《传奇》《魔兽世界》之外，仍有大量的成功网络游戏可供详谈，但关注《传奇》和《魔兽世界》，我们才能找出传奇背后的真相和规律……谁能成为下一个传奇？

品质VS市场

■本刊作者 罗云

好游戏才能诞生传奇?

没有人会否认一款好的网络游戏是商业化运营成功的前提保证，但怎样的游戏产品才能被称为好游戏？相信每个人都有自己不同的答案。《传奇》是一款好游戏吗？着眼于《传奇》在中国所取得的巨大成功，没有人会否认《传奇》不是一款好游戏，特别是对于那些忠实的《传奇》玩家来说更是如此，这就是事实吗？

笔者2001年进入网络游戏公司，而我进入的公司恰好同韩国ACTOZ公司有代理合作关系，于是也就见到了当时被暂译为《龙2》的《传奇》，不过当时谁也没有发现这将是一款大红大紫、改变整个中国网络游戏历史的游戏，于是经过了一番认真评测之后，基于可能会与公司当时主力运营的另一款韩国网络游戏产生竞争的关系，决定放弃代理。说到这里，或许有人会为我们的失策感到惋惜，但真的是我们失策吗？事后多年，在与不少业界同仁谈及此事时才惊讶地发现，并非只有我们错过这次机会，当时国内的华彩、智冠、第三波、华义等老牌游戏公司在市场上都有和盛大竞争的实力和名气，盛大何德何能可拿到如此"热门"的游戏？

或许《传奇》的确是一款好游戏，但相比《传奇》在中国大陆地区的辉煌战绩，在中国大陆地区以外市场的成绩，甚至于在韩国本土的成绩却可用"惨不忍睹"来形容，当然其他地区市场上的表现不佳并没有影响到《传奇》在中国玩家心目中的地位，却可证明《传奇》并非像大红大紫之后某些人吹捧的那样，是一款完美无缺的"神作"。

相比《传奇》是否是一款好游戏尚能争论一番的现实，说到《魔兽世界》，提及暴雪公司的大名，则不会有人对《魔兽世界》是否是一款好游戏抱有怀疑，全球超过百万人在线的惊人成绩已令《魔兽世界》毋庸置疑成为当今世界最成功的网络游戏，即使如此，大量已体验过《魔兽世界》的玩家们依然对其他即将推出的新网络游戏充满期待，或者又回到了原先老游戏的怀抱中，当然这样情况的存在、甚至于当韩国《魔兽世界》收费后在线人数出现严重下滑等的问题似乎都不能推翻《魔兽世界》是一款好游戏的现实，但却证明《魔兽世界》并非十全十美。既然并非是十全十美的游戏，甚至是有着二流、三流游戏的嫌疑，为何《传奇》《魔兽世界》能获得如此巨大的成功，而其他游戏却未能胜出呢？

运气？还是机遇?

成功是需要靠运气的，但运气究竟是什么？当游戏橘子在我国台湾省免费送出百万片《天堂》客户端光盘时，几乎所有游戏公司都认为在这惊世骇俗赔本买卖的背后，游戏橘子即将倒闭了；当盛大对外宣布《传奇》在线人数达到60万时，几乎所有游戏公司都在怀疑"中国有60万网络游戏用户吗？"当研究人员预测北美网络游戏市场只有百万用户规模，而《魔兽世界》却宣布全球付费用户数量超过400万，其中北美地区付费人数过百万时，就此改变了。

或许正应了"无知者无畏"的名言，又或许总是在不可能中发生，当大多数人只敢从传统角度看待问题时，其实机遇就已到来。《传奇》不是中国市场上的第一款韩国网络游戏，因为在它之前，《千年》《龙族》《红月》等游戏早已推出，《传奇》也并非第一款成功的网络游戏，尽管在线人数不能相提并论，但在当时的市场上，《万王之王》《石器时代》《千年》《金庸群侠传》等游戏同样被认为是成功的，唯一有所不同的只是盛大那独特甚至可以说是窘迫的境况，却让《传奇》有了不同于其他游戏的命运。

最早玩《传奇》的玩家应该还记得当时同推《传奇》的还有大名鼎鼎的育碧软件，声势之大，加上似乎是有意宣传混淆，尽管现今的人们早已通过对盛大历史的回顾了解到当时的盛大正处于存亡的边缘，但事实的真相是，对于绝大多数当时根本无从了解业界动向和盛大背景的玩家来说，盛大更像是财大气粗、法资背景的育碧软件旗下运营的网络游戏子公司（注：Ubisoft当时在国内发行了很多知名的单机游戏），连同盛大网络名字中本身气势颇大的字面含义，不由得不对其多了几分关注。再加之当时中国网络游戏市场上网络游戏供不应求，《传奇》不仅易于上手，更有中国游戏玩家最爱的武侠特征，配合上育碧软件声势不小的市场宣传，相较于同期推出的其他网络游戏，玩家关注度很高。

塞翁失马，焉知非福？如果说盛大与育碧软件的合作令《传奇》广为人知、产生期待，那么盛大与育碧软件的分手，则让《传奇》绝境逢生，打开了一片新的天地，在绝大多数网络游戏公司还把点卡销售停留在纸制卡的阶段时，就让电子虚卡随着盛大ESALES在线销售系统的推广向更多原先传统经销渠道无法涉足的区域渗透，也由于这种渗透，网吧这个当时开始风靡，但主要用途只不过用来聊QQ的场所变为了《传奇》重点拓展的领域，于是乎新的市场带来了新的机遇，新的机遇令《传奇》获得了别人无法企及的成功。

创造一种流行趋势

为什么人们会选择《传奇》《魔兽世界》，而不是其他网络游戏？或许我们可找出很多答案和解释，但核心的一条，无外乎这两款游戏都创造了一种新流行趋势。的确，在《传奇》之前，早已有韩国网络游戏出现，甚至于连类型都极其相似，但由于当时中国网络游戏市场刚刚形成，一方面玩家接触网络

游戏的门槛偏高（注：最早接触网络游戏的玩家都有着丰富的游戏经验，喜欢追求新鲜的游戏体验，同时有条件上网），另一方面游戏公司缺乏运营经验（注：除了少部分台商公司有网络游戏运营推广经验外，其他大多是摸石头过河或照搬单机游戏推广手段），因此用户人群也就相对有限，加上中国游戏玩家长期免费玩盗版游戏的习惯养成，突然之间要每月为游戏固定付费，观念更新需要时间，因此大部分游戏公司对于网络游戏发展前景都不太看好，没有人认为它将成为新的流行趋势，《传奇》之前的网络游戏虽然不乏成功之作，但却依托于庞大单机游戏玩家中敢于尝新的极小部分，这也就不难解释为何《万王之王》等老牌网络游戏，现在看来根本不值一提的万人在线成绩在当时却被大书特书认为是巨大成功的理由所在。

但《传奇》的出现改变了一切，由于阴错阳差的机缘巧合，加上后退无路的形势所迫，不得已进入网吧市场，原本不过是普通一兵的《传奇》却创造出了真正的传奇，因为它让那些原先只会用QQ聊天的网迷变成了熟练操作鼠标PK练级的游戏战士，也从那一刻起，网络游戏真正成为一种惊天动地的流行。很难相信，某一天一位从来不玩游戏的朋友在QQ上和你说，他在玩一款名叫《传奇》的网络游戏，更鼓动你一起加入是一种怎样的震惊。《传奇》为何能获得同期，甚至早期网络游戏所无法企及的成功，秘密来自于他令原先从未接触过游戏的上网用户变为了疯狂的网络游戏玩家（注：能让不会开关电脑，也不会打字的人变成操作熟练的网络游戏玩家，也就不难理解为何在绝大多数游戏公司都不认为中国有60万网络游戏用户时，盛大却宣布在线人数突破60万）。

尽管只是暴雪公司的第一款网络游戏，但《魔兽世界》却取得了以往任何网络游戏所无法企及的空前成功，在它的品质和内容之外，流行的力量同样功不可没。或许《魔兽世界》并不是最好的游戏，但当所有人都在期待它，讨论它，体验它时，如果你不作出相同的选择，无疑将被视为异类。自然地，《魔兽世界》也就拥有了比研究人员预测市场总量更多的用户人群，更何况网络游戏本身游戏时间越长，结交朋友越多，就越容易沉迷的特性，原本一心只追求游戏内容好玩的玩家很快就发现，游戏中的等级、装备、朋友、爱人没有一样是你能轻言放弃的，以此类推，也就不奇怪为何游戏能创下如此惊人的在线人数纪录了。

吃第一只螃蟹

《传奇》的大获成功，一夜之间让韩国网络游戏变得洛阳纸贵，供不应求，也因此2001年时代理一款韩国大型网络游戏不过数十万美元的代理费，到2005年时已涨到了数百万美元还不止，但与游戏代理费的水涨船高背道而弛的却是，越来越多花高价买来的韩国网络游戏运营成绩不尽人意，不仅未能创下新的传奇，相反连保本糊口也成了不小的难题，原因何在？有人认为是市场竞争激烈导致的利润缩水，还有人认为是玩家口味提高带来的喜好改变，但真正的原因却无外乎韩国网络游戏跟风而起，工业化流水线生产带来的游戏同质化问题。

试想当你面前的所有游戏都如出一辙，唯有名称和背景故事有所不同时，你会作出怎样的选择？而这样的选择，恰也就是《传奇》大获成功之后，其他韩国网络游戏未能再续写传奇的真正根源。的确，《传奇》相比其他韩国网络游戏，从本质而言，并无差别，但较早地进入中国市场，以及盛大特殊的境遇，让《传奇》拥有了获得成功的先机和前提。而其他韩国网络游戏显然就没有如此好运，当已熟悉了《传奇》游戏的玩家再见到一款和《传奇》无论风格、内容都极其相近的游戏时，或许还有着尝试的兴趣，但当他见到了第二款、第三款，甚至第四、第五款这样的游戏时，相信有的已不是想尝试的兴趣，而是说不出的厌恶。一款令人厌恶的游戏，能获得成功吗？结果可想而知。也许有人会认为这太不公平，但这就是现实。

如果说《传奇》的成功很大程度上来自于对市场先机的抢占，那么《魔兽世界》的成功虽然从表面看来主要得益于暴雪品牌在玩家心目中的口碑和游戏一贯的良好品质，但这仍然是一次对于市场先机的抢占。已体验过《魔兽世界》的玩家会发现，相比独树一帜的自我创新，游戏中更多的是在取百家之长基础上的完美整合，也因此如果你渴望的是其他游戏所没有的创新特色，《魔兽世界》显然无法满足你的要求，但如果你追求的是在现有网络游戏内容的集大成整合，那么《魔兽世界》很好地做到了这一点。在其他网络游戏仍然保持自我风格特色时，《魔兽世界》让自己成了所有人的集合，再配合上《魔兽争霸》的故事背景，《魔兽世界》不由地让人心动神往。不过，就目前来看，在自主技术支持能力方面，盛大做得要比九城体面得多。至少盛大可在韩国人解除游戏更新合同后，自己更新游戏、研发游戏（虽然现在做得并不尽如人意）。九城在这方面就要逊色很多了，完全依靠美国的技术支持，一旦出现突发问题，解决办法和时间就相对贫乏。有句老话说得好："别人的良药，有可能是你自己的毒药。"一锤子买卖终究不是长久之计。

第一个吃螃蟹的人或许要冒很大的风险，但如果想要比别人更早地享受到螃蟹独一无二的美味，这显然是必须要付出的代价。当大多数的游戏公司都还对网络游戏市场的前景抱有怀疑时，盛大吃到了《传奇》的螃蟹；当大多数人都纷纷引进代理韩国2D网络游戏，追随《传奇》神话时，九城吃到了《奇迹》的螃蟹；当各家游戏公司都热衷于推出仿《疯狂坦克2》《泡泡堂》游戏时，久游吃到了《劲乐团》的螃蟹；当人们都在为免费游戏，收费道具模式在国内没有大型网络游戏成功先例争论时，17GAME吃到了《热血江湖》的螃蟹……《传奇》与《魔兽世界》在适当时抓住了市场，游戏品质还在其次，真正了解市场需求恐怕才是重中之重。4年前，盛大看准了韩国的《传奇》；半年前，九城看中了美国《魔兽世界》。下一块蛋糕在哪里？

"70万" VS "50万"

■本刊记者 心鹰

一、从"游戏性"看成功

网络游戏最本质的东西是什么？有人说是社会性，有人说是交互性，还有人说是挑战、PK……其实这莫不是其外延，网游内涵还是最俗套的二字：游戏。游戏本身品质是决定产品成功最重要的因素。但什么样的游戏算是"品质好"？游戏不仅仅包含画面、音乐，游戏性才是最关键的，而受众不同所需要的游戏性也不同，所以记者认为：具有适合"主流受众"游戏性的游戏就是品质好的游戏。《传奇》和《魔兽世界》对此定义作了最好的诠释。

"《传奇》就是打怪、升级、换装备、PK，内容极为苍白。"这是曾经在国内第一款游戏类电视节目《游戏东西》中任职的资深玩家邹博的观点，也代表大多数玩家对传统网游的理解。但是，正是这款被无数人骂过、爱过，至今也令玩家们难以割舍的游戏，却培养出了中国第一批忠实的网游玩家。陈天桥自己说："《传奇》不能算是好游戏，可是它却依然占据着中国网游40%～60%的市场份额。从营销学上讲，这一数字代表着垄断。"

《魔兽世界》出身"名门"，系美国暴雪公司斥巨资打造的精美3D巨作，对电脑配置要求高，游戏上手难度较大，市场构成被预测为中高端玩家。但是，从引起众玩家激烈争论的所谓"颠覆性的良性游戏世界观"，到《魔兽世界》高调倡导的协作精神、精美的卡通画风、细腻的中文配音、完美而又具有煽动性的任务系统、强调"操作性"的PK……似乎都在戳韩国传统游戏的软肋。

2D游戏vs3D游戏、打怪练级vs"游戏生活"、个人英雄主义vs团队协作、甚至外挂vs刷战场，表面上截然不同的两款游戏却同样取得了巨大的成功，必然性何在？合理性何在？归根到底，《传奇》和《魔兽世界》同样抓住了当时玩家所需求的"游戏性"。2001年，网络游戏并不是很多，玩家需要一款易于上手、简单明了的游戏；是能让人在最短时间进入、最短时间记住的游戏；是一款不需要太多协作、仅仅需要时间的游戏。《传奇》几乎完美地体现了这些特点，正因此，它也迅速占领市场，形成垄断。时至今日，玩家早已对"传奇式"的传统网游产生了"审美疲劳"，市面众多雷同的韩式网游早已然丧失了当前玩家最需要的"游戏性"，当《魔兽世界》打着各式噱头花枝招展地进入中国时，玩家就不免被其"勾引"走了。

抓住玩家需要的"游戏性"就是网络游戏成功的关键。

二、从"市场"看成功

陈天桥是个商人，在他眼中什么游戏性、内涵外延的远不如"商品"二字来得直接，《传奇》亦然。是什么将这款并非最好的网络游戏推到了中国网游市场的巅峰，让其拥有5年不衰的战绩？陈天桥将其归结为：优良的运营模式。毋庸置疑，盛大公司的运营模式是所有网络游戏公司中最好的，他们也创造了中国虚拟点卡的先河。即便在今天，盛大公司创新的运营模式依然在业界特立独行，被同行津津乐道。在这方面，同样是最成功的网络游戏公司之一的九城就显得有些保守了。

《传奇》的辽宁总代理沈阳智翔网络服务公司，从2001年就与当时仅有40余名员工的上海盛大取得了联系。当时正赶上盛大原有销售渠道不畅，游戏点卡断货。也就是在这个传统销售渠道不畅的时候，陈天桥很快推出了自己革命性的新销售渠道：与网吧直接合作。于是智翔网络，这种有着良好地方网吧资源的公司，很快成了盛大的主力销售渠道。该公司负责人林海说："一款游戏断卡3天，就意味着玩家的大量散失。由于我们渠道畅通，回款快，我们与盛大签约做省级总代理的时候，基本上没有什么花费。"

2002年前后，也就是《传奇》兴起的时候，中国网络公司代理一款国外的网游（通常是美、日、韩）产品，只需300～500万元加载一组服务器即可，再花费150～200万元代理费。只要运营

得当，通常一年就可以回本，甚至见利。一个有节制玩家每月的游戏费用，最低约为网络包月100元、购买游戏点卡30～50元。再加上玩家们通常选择购买的外挂30元左右，装备交易200元左右，以及许多玩家除了在家上网，可能还会去网吧，所以每月的游戏费用最低需要150元，总消费量通常在300元左右。加之全国各大网吧中80%以上的人在玩网游，《传奇》在其鼎盛时期，就能独占网吧70%～80%的营业份额。

在《魔兽世界》登陆中国前，《传奇》在中国已风靡了4年。市场份额最高一度超过80%，全球运营最成功的《魔兽世界》到来，自然有了众望所盼之意。不过，要真正取代《传奇》却并不容易。

首先是资费问题。《魔兽世界》游戏点卡收费0.45元/小时，而《传奇》只有0.3元/小时，其它网游更低。目前网络游戏玩家以学生或无职业者为主，对他们来说，《魔兽世界》的资费还是高了些。而且《魔兽世界》没有月卡，对于大批在网吧游戏的玩家来说，点卡消耗也成为一种负担。《魔兽世界》公测阶段，早上8点以后至晚上24点以前，每个服务器都爆满，队列一度超过千人，但在公测末期，即使是上网高峰期，一般排上400多的队伍就可以进入游戏了。开始收费后，玩家人数比公测期间减少了5成。

其次是群雄围剿。4年前《传奇》面市时，网络游戏少得可怜，竞争也不激烈。如今，光网络游戏品种就超过20个，更不要说五花八门的单机游戏。所以，虽然《魔兽世界》可能超过《传奇》现在的成绩，但要达到当年80%的市场占有率不大可能。另外在售后服务方面，九城做得并不尽如人意，相比《传奇》而言，从游戏的复杂程度、服务器数量、维护难度等方面，《魔兽世界》都远远高于前者。这也使得《魔兽世界》出现了很多服务问题，甚至出现玩家在消费者协会投诉九城公司的情况。作为一个在商业上成功的游戏公司，在服务上，九城依然任重道远。

最后是日益明显的网游社会问题。这不仅仅影响《魔兽世界》一款游戏，而已经渐渐成为整个网络游戏业共同面对的问题。经济学家认为，企业的发展一般要经历原始积累、快速扩张、企业公民3个阶段（企业公民是指企业在成长后期具有的公民性与社会责任感）。当前网游企业所处的发展阶段参差不齐，但即使是迫于生存压力，网游企业也不得不肩负起属于自己的社会责任。曾经有舆论认为：“陈天桥‘毁’了一代青少年，成了中国首富。”当时陈天桥反问：“电视一开始也‘毁’了一代美国人，但它不是好东西吗？”但时至今日，即便强势者如陈，也不得不对于越来越强的社会舆论压力让步。2005年8月23日，参加完《网络游戏防沉迷系统开发标准》签字仪式的盛大公司总裁唐骏，匆忙赶往长城饭店，在那里，盛大举行了其第一款3D休闲类游戏《三国豪侠传》的发布会。在会上，唐骏将该款游戏的发行，定义为“盛大推行‘5分钟休闲游戏’概念的重要里程碑”。“盛大两年多来已经朝着休闲类游戏的方向做了很多工作。”唐骏告诉《商务周刊》，休闲类游戏是未来的趋势，它有着广大的用户群，盛大未来的打算就是开发有自主知识产权的、民族的、休闲的、5分钟或8分钟的休闲游戏。”

以此看来，也许再过一段时间，真的会迎来休闲类网络游戏的春天。顺应潮流、创造市场就是网络游戏成功的关键。

三、从“受众人群”看成功

有一种观点认为，与欧美的网游相比，同样崇尚儒家思想的韩国网游，由于设计理念更中国化，而受到中国玩家的广泛喜爱。但是，韩国游戏在中国渐渐演化出一种低俗之风。低俗之风可归结为三大类：一是

"等级至上主义"。韩国传统网游崇尚个人英雄主义，玩家通过夜以继日的练级，成为登上巅峰的大侠。然后并非去扶弱济贫，而是随意发泄杀戮的快感。二是"投机主义"。网络游戏开发商为了实现利益最大化，尽量让自己的游戏更耐玩，自然不会让参与者迅速升到顶级。但是玩家们急着成为大侠，于是便选择了加速器、断线练级等捷径，这种"投机主义"无疑破坏了虚拟世界的平衡。具有讽刺意味的是，许多中国代理公司为了分得这部分"外挂"利润，竞相推出了所谓绿色外挂、官方外挂。三是谩骂。这股一直紧随网络传播的歪风，在网游中得以淋漓尽致地发挥。不夸张地说，在网络上游戏，想一次都不被骂相当于痴人说梦。

低俗之风蔓延与网络游戏的受众有关。对于网络游戏这种需要耗费大量时间、少量金钱的大众娱乐形式来说，其受众群必然集中为学生与无业者。学生群体是相对单纯的，他们思维更简单，也更易于煽动。对他们来说，网络游戏更像是发泄的途径，他们并不成熟的心智往往更易于被游戏中负面的东西影响。无业者群体更为复杂，有句老话"无事者，易生非"，这不无道理。在网吧中没黑没白的游戏，使这些无业者产生了归属感，对他们来说，游戏就是生活，生活就是游戏。

《传奇》淋漓尽致地利用了这些特殊人群，也使网络游戏在中国的成长之路显得有些不干净。在《传奇》前，网络游戏远不是市场的主流，那时候还是单机游戏的天下。而《传奇》在私服、外挂的夹击中，居然能茁壮成长，这与中国特殊的民族性和当今混乱的社会思维状态密不可分。也许，在任何事物成长阶段都会存在不可避免的混乱，但这种混乱必将自我调整，最后慢慢消亡。《魔兽世界》的出现，恰恰体现了混乱的市场在进行自我调整。人们开始可能会对自由自在的杀戮趋之若鹜、可能会对不负责任的乱骂感到淋漓尽致、可能会毫无道德地利用外挂作弊……但久而久之，人们厌倦了这种污浊的环境，就会期待着些许干净的角落（一个人随地吐痰可能很爽，但当整个街道都充满粘液的时候，人们也就都不吐了）。当《魔兽世界》打着"良性游戏世界观"出现的时候，中国玩家眼前一亮，与此同时，玩家受众群体其实已经改变了。2001年，网络游戏是新兴事物，它的受众是特定人群；2005年，网络游戏已经司空见惯，它的受众已经慢慢扩大，从特定人群转变为不定人群。网络游戏这种事物已经为社会所接受，具有了社会性，于是它的受众人群就是"社会人群"。

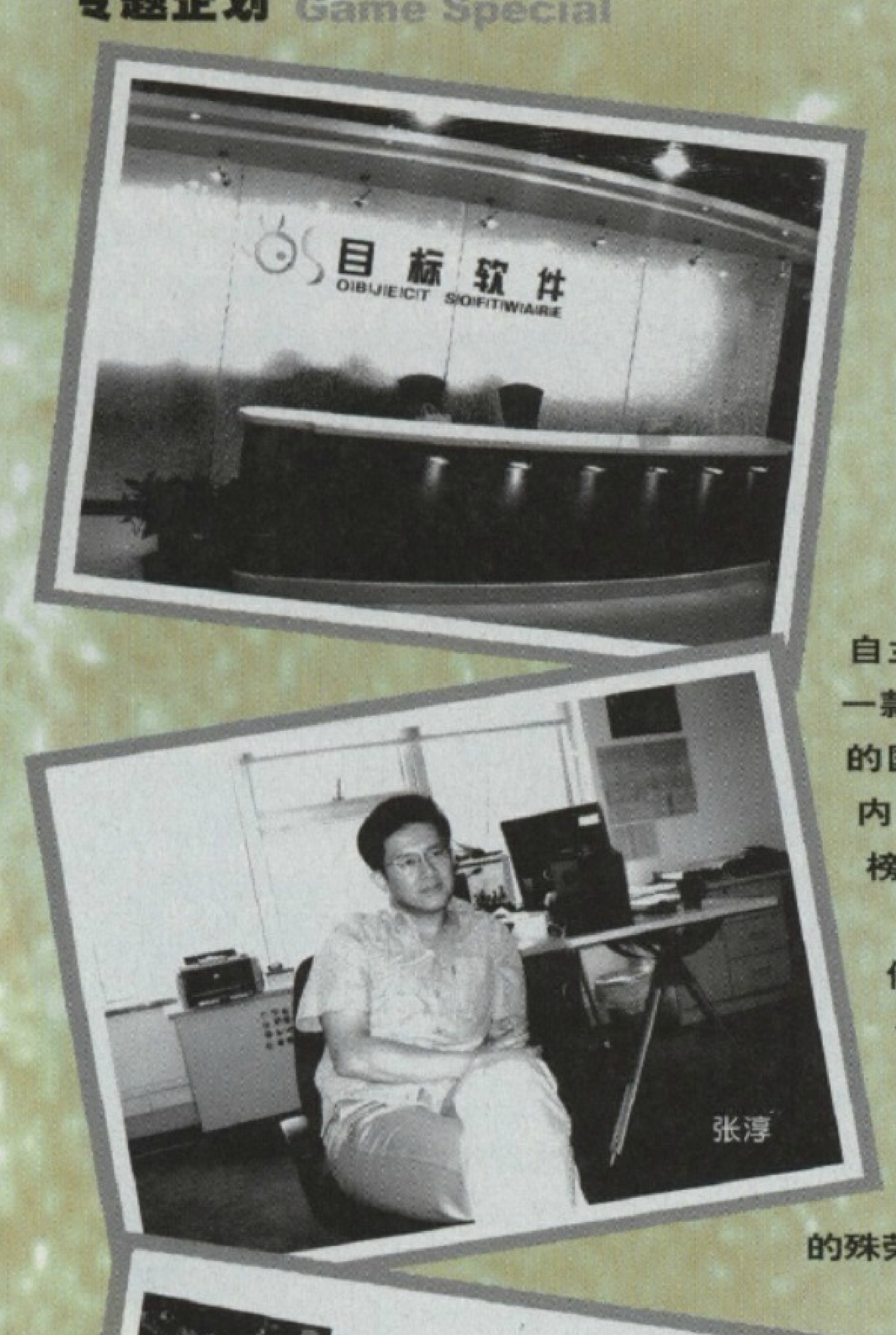
如何准确定位网络游戏受众人群也是游戏成功的要素。

总的来说，在中国这个特殊的市场环境中，一款网络游戏能否成功并不单纯取决于游戏本身这么简单。主观因素、人的因素、环境因素也起相当重要的作用。没有永远成功的游戏，只有永远的玩家…… P



Object:就是让我们做得更好

■本刊记者 司马平安



张淳

1998年6月，由目标软件自主研发的《铁甲风暴》是第一款进入《大众软件》排行榜的国产游戏，并在此后6个月内，一直位列TOP TEN排行榜前5名。

2001年1月，由目标软件自主研发的另一款游戏大作《傲世三国》被《大众软件》评选为最佳国产即时策略类游戏。同年3月，该游戏还获得了十佳国产游戏的殊荣，并于5月进入全美游戏排行榜GLOBAL 100，成为国产游戏的骄傲。

2002年7月，《秦殇》中文版上市，当月《大众软件》攻略栏目给《秦殇》评分：90分。这使得它创下了国产游戏的得分记录，此后该游戏不但热销日本、韩国，同时还远销欧美，包括俄罗斯等在内的诸多国家。

2005年8月，在《大众软件》十年庆典上目标获得了第三届（2005年度）《大众软件》读者调查的两项大奖，其中目标在线获得了“最佳新锐网络游戏运营商”奖，而《天骄II》获得“最佳国产原创网络游戏”奖。

目标还在继续……

而我们必须看到的是：10年来，目标软件是国内少有的敢于在RPG类之外，自主研发即时策略类游戏的国内企业；10年来，目标是国内罕见的坚持自主研发并在今天仍不断突破创新的游戏企业之一；10年来，目标所出的作品为数不多，但每款都是精品。

正由此，《大众软件》始终关注目标的发展，报道目标的作品。回想起10年前当游戏市场刚刚开始火爆时，腾图、尚洋、前导……这一个又一个与目标齐名的国内游戏研发企业，如昙花一现，而当年比起研发更令资本神往的游戏代理业中，也是一时间挤满了多如牛毛的大小公司。今天这些企业中的大多数不是倒闭便是转行了。不久前，“奥美”这个曾代理过CS、《魔兽争霸》等诸多很受国内玩家欢迎的著名游戏公司同样人去楼空的现实，不得不让我们反思：今天网络游戏的繁荣背后究竟存在着那些危机？10年后的中国网络游戏业，会呈现怎样的一番面貌？今天依靠代理或研发一两款游戏而大红大紫各大企业究竟能伴随玩家走多远？

我们看到，目标是10年来硕果仅存的国内游戏企业之一。他们从成立时的十七八个人发展成今天员工超过300的企业，同时还成立了“目标在线”，除研发之外，开始了对于网络游戏运营的新探索。过去，他们做《铁甲风暴》，以一个创意为起点，只有2个程序、1个策划，三四个美工；今天他们有超过150人的游戏研发团队，而每款游戏的诞生要经历原形设计报告→公司平台讨论→研发Demo预测等环节才可正式开始研发。一般来说，目标的一个产品通常都需要一个40～50人的固定团队，经过2～3年的开发周期方可最终与玩家见面。所以说，目标是中国游戏业内最值得研究的一个经典案例。

今天，凡国内外成功的大型PC游戏作品大都经历漫长的研发过程，有一支富有经验和创造力的团队，DOOM3如是，Quake4如是，《魔兽世界》如是。所以游戏研发企业所追求的决不能仅仅是短期的效益，但企业产品未出之前的苦痛也可想而知。回想起目标从《傲世三国》到《秦殇》所经历的那段时间，我当时甚至以为目标坚持不下去了，公司为了节省开支从中关村搬到了北京西四环外的一幢小楼里，但他们坚持了过来，而《秦殇》此后的成功也给与了他们应得的回报。目标公司的总裁张淳曾回忆道：“这么多年，印象最深刻的，也最感动的是每次产品推出时，那种感觉外人很难理解。记得不管是《铁甲风暴》《傲世三国》还是《秦殇》，每次产品推出前的一天，都是24小时连轴转，当看着明晃晃的游戏母盘里映出自己时，那种感觉真地很难表达，父亲第一眼看见自己的婴儿就应该是那种感觉吧。”

看来，能够闷头苦干，不为外界变化所动，是成功的游戏研发企业的共性之一。这就给游戏团队的领导者提出了一个很高的要求，他们必须走在计算机技术的前沿，还要了解玩家的心理，更为关键的是，他们必须具备良好的心理素质，能将创造力臣服于耐性当中。张淳自然是目标这个团队的绝对掌门人，别看他今年不过30出头，但游戏研发的经验已有十几年。上世纪90年代初，从哈工大毕业的张淳便对游戏开发充满着热情，希望加入游戏的开发团队。但当时大陆的游戏开发环境并不好，游戏团队少之又少，因此他加入了一家中国台湾省游戏公司的开发组，后来又加盟美国一家游戏公司，在硅谷工作了一段时间，最终下定决心回国创办自已的公司。之后便有了目标，而目标的第一桶金便来自于为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏《铁蹄惊雷》。

在IT业内，有不少企业的创始人都是程序员出身，比如比尔·盖茨、求伯君、张淳。在这些程序员出身的企业领导者中，我们发现了一种共性，那就是，他们执著、务实，喜欢钻研并最终突破。"由程序员带领的企业，那个企业的骨子里便留着程序员的血。"这可真是一点都没错。张淳带领的目标便是这样，从一开始我们便可看到他们是铁了心要做游戏的。

而走进目标，走进张淳的办公室。你会发现，屋子里极尽简朴之能事，一张千元左右的电脑桌，一个铁皮书柜等，仅此而已。在那个铁皮柜子里，也不过只有一些技术书和几本《大众软件》而已，决不像某些电信企业的老总办公室中除了豪华的实木家具与真皮座椅之外，几可成为一个小型的图书馆，人类文明尽在其中。

务实的本能决定了他们研发游戏的态度，但游戏的研发仍然存在着两个方向。DOOM的两个创造者罗梅洛与卡马克分道扬镳的故事告诉我们，游戏研发开始会分走于侧重技术驱动或游戏性驱动两个方面。虽然它们最终的目的都是让游戏更好玩，但行业内对这两颗种子的取舍仍然争论不休。张淳更倾向于后者，在记者对他的采访过程中，他向记者强调："目标从来没有像外界表态自己技术第一，虽然我们也做了大量的研究工作，但我们承认我们比起国外还存在着不小的差距。此外，以我们多年的研发经验来看，技术是一种先决条件，游戏性才更为关键。因为你会发现，玩家对于游戏往往是一天新鲜，开始时把各种特效全开，而进入游戏后不久，他们则会更专注于游戏本身的平衡与内涵，这时他们就会把特效都关了以求得到最佳的游戏性。"张淳对于目标在技术方面的谈话是谦逊的，我们曾看到《傲世三国》中多层地图结构的搭建对于国内游戏技术发展所带来的贡献，同时我们也可肯定目标的产品在游戏性方面下足了功夫，譬如早期出品的《铁甲风暴》中机器人拼装设计，又如后来《秦殇》中精心设计的从游戏角度对于中国五行学说的诠释。

现在目标公司研发3年，总投入达到1500万人民币的《傲世Online》已进入内测阶段，即将与广大玩家见面。在我们尚无法领略到它的游戏性时，我们不妨看一看，目标在技术方面的革新。据了解，整个游戏将采用目标自主研发的引擎OverMax SDK，简称OM-SDK（OverMax即奥世工作室的名字，是目标游戏研发部门的前身）。OM引擎主要包括以下几部分。

OmUtil：这是最底层的数学库，是所有其他部分的基础库。

GFX3D：这是OverMax SDK的3D+2D图形库，即图像引擎。全称Graphix Function X-3d、中文寓意为"3D图像功能无极限"，是目标软件公司近3年来自主研发的。

MFX：全称Media Function X，多媒体播放引擎，在开发《傲世三国》时研发的。《傲世三国》《秦殇》《天骄》等产品都是用它来播放音效音乐和视频动画的。

TFX：全称Text Function X，文本引擎。是向游戏提供文字资源服务和国际化支持的库，由于有它的存在，《傲世三国》《三分天下》等产品得以非常容易地制作发行十几种海外各语言版本，而无须像其他一些国际化的游戏一样，为每个语种的本地化建立专门的研发小组耗时数月来做该语种的本地化。

IFX：Input Function X，输入引擎库，使游戏程序能高效地使用键盘、鼠标和其他输入设备。

对于《傲世Online》这款游戏，记者还发现了一个有趣的现象，在采访其他一些国内新起的游戏创作团队时，他们的负责人往往说诸如"我们拿到了《傲世》的Demo，看了之后，我们感觉自己的游戏不错。"之类的话。听后，记者首先感到的是，目标在这10年的坚持不懈之后，为自己赢来了行业内举足轻重的地位，它几乎成为中国游戏行业内的一个航标。而后，记者才会想到比较游戏的品质。

写到这里，我想我们决不能用2000年的眼光去看《傲世》，然后说"嘿，它真漂亮"。但我希望当我们用3000年的目光回首时，它可和目标以往的作品一样，让我们微笑着，说：那真是一段美好的记忆！

海外传真

EA明星组合 出击亚洲

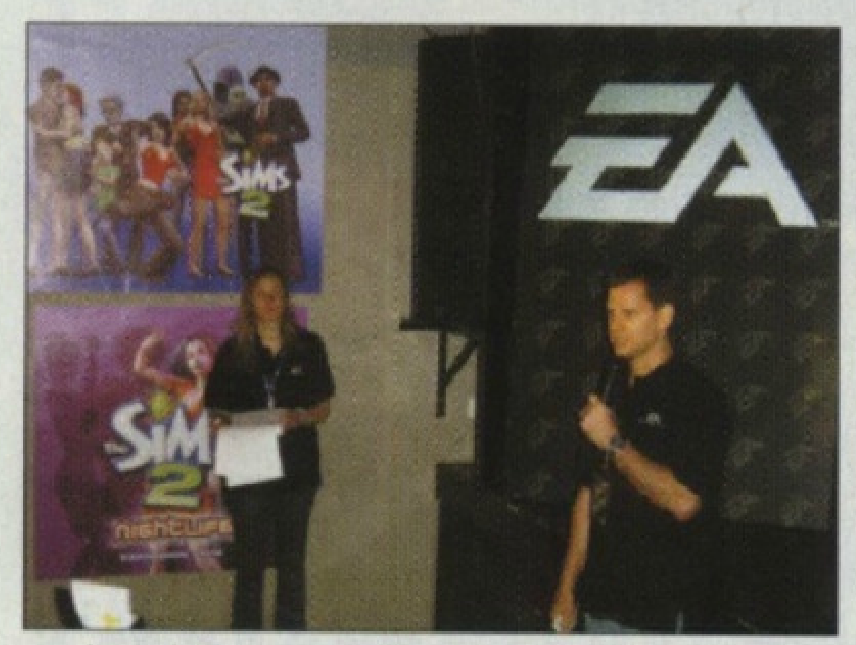
■本刊记者 生铁（香港报道）

很多年以来，美国艺电公司（Electronic Arts，下文简称EA）在我国始终以一种相当低调的姿态出现。在过去，它在北京的分支机构一直以办事处的形式存在。玩家们很少会意识到这家大公司每年在我国都有哪些举动，但无论是FIFA、《模拟人生》还是《荣誉勋章》等多个游戏系列作品，通常是大部分玩家每年所花时间最多的单机游戏。

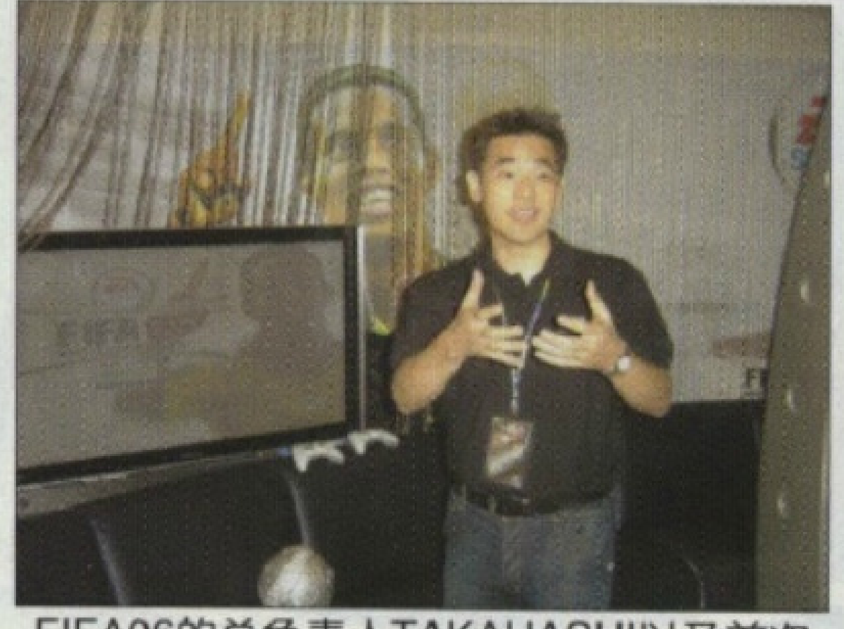
而这样的情况也许即将有所转变。11月3日中午，EA在香港兰桂坊举办了一个大规模的针对亚太地区专业媒体的游戏发布会，新发布的近20款游戏涵盖了包括PSP在内的几乎全部主流机种平台。其中也包括在PC上推出的如FIFA06、《哈利·波特与火焰杯》（Harry Potter and the Goblet of Fire）、《荣誉勋章——欧洲战役》（Medal of Honor European Assault）以及《极品飞车——最高通缉》（Need for Speed:Most Wanted）等最新作品。

EA此次发布会的举办，发出了一个强烈的信号，那就是EA今后可能会对亚洲市场增大关注力度。但涉及到中国市场中严重的盗版问题，下一步EA有如何举动，还不得而知。

这里就是大名鼎鼎的香港兰桂坊酒吧街了，在白天看起来还是挺内敛的



主角出场了，右边的男人就是EA总裁NIERMANN先生，他在向媒体介绍公司的一些最新情况



FIFA06的总负责人TAKAHASHI以及首次在亚洲亮相的FIFA06:ROAD TO FIFA WORLDCUP



《极品飞车——最高通缉》的画面，以这种昏黄色调为主



连吧台都不放过，一个上午的时间，会员酒吧变成了EA主题游戏厅



瞧瞧，这家会员制酒吧的入口处，已经完全被EA公司给改头换面了



会议开始前，记者们就被这些眼花缭乱的新作试玩撩拨得心醉神迷了



这次媒体推广中非常神秘的一款作品BLACK。画面极其火爆，可以通过向楼梯、水泥柱和墙壁射击产生的碎砖石砸死敌人，场景互动性相当高

久游网发布三款自主研发网络游戏 专访久游网管理团队

■本刊记者 小虾

11月4日，久游网在北京香格里拉大饭店召开新产品发布会，宣布近期将发布“首批”自主研发的网游产品，其中包括继《劲乐团》《劲舞团》之后的第三款音乐类网游、也是第一款国产音乐类网游的《超级舞者》，以三国故事为背景的原创3D网游《猛将》以及和上海环城网络合作开发的3D Q版休闲网游《反恐炸弹人》。久游网总裁兼CEO王子杰在会上致辞，并对公司的未来进行展望。会后，记者对王子杰和久游网管理团队进行了专访。

大众软件：久游网此次一次性推出3款产品，是基于什么样的考虑或策略?

久游网：一是考虑到整个网游行业的发展环境和趋势，此次推出的游戏中有两款是目前十分流行的休闲类网游。而且这3款游戏的发布将进一步丰富我们的产品线，增强我们的竞争力，力争实现2006年上市的目标。此外，基于公司整体战略的考虑，此次新产品的亮相是公司很早前确定的研发战略成果的体现，我们将进一步加大研发投入，在2006年推出更多自主研发的网游产品。

大众软件：对于盛大等厂商开展区域化运营的模式，久游网方面是如何看待的?

王子杰：我们有专门部门对国内外市场进行研究，其中包括对一些新的运营模式的考察，同时我们也在摸索新的运营模式，如《劲舞团》的VIP会员分级服务等。区域运营是未来的趋势，关于区域运营的政策我们已经拟定得差不多了，欢迎各地的伙伴与我们开展合作。

大众软件：请问久游网是否计划开拓海外市场，目前久游网如此重视自主研发是不是不再打算从国外引进游戏?

王子杰：今年7月份我们开始公司的战略转型，从垂直型的网络游戏门户向互动娱乐门户转型，进军日本及东南亚市场是实现该战略的环节之一。首期久游网将发布7款网游产品的海外版，还有4款新产品的海外版正在计划中。关于引进国外游戏，不久前我们同日本最大的网游运营商BB Serve和GungHo建立了战略联盟，GungHo在日本运营的网游有《仙境传说2》等，由于资本及合作的关系，我们将获得这些产品在中国大陆运营的优先权。P



发布会现场对王子杰（中）和久游网管理团队进行专访

业界动态

《万王之王》同名小说即将上市

近日，《佣兵天下》的作者——奇幻作家说不得已经正式与亚洲互动签约，共同推出网络游戏《万王之王》的同名小说。《万王之王》同名小说围绕《万王之王2》的内容展开。据《万王之王2》的运营公司北京亚洲互动科技发展有限公司透露，《万王之王》小说将与《万王之王2》游戏同步推出。

网捷信获《精灵世纪》游戏开发权

11月6日，北京网捷信科技有限公司在北京电影学院“天堂影院”举办的



“2005年中国动漫产业与品牌授权高峰论坛”上与北京龙马世纪国际文化有限公司签约，获得国内首部104集原创3D动画《精灵世纪》的游戏业独家品牌授权。根据协议内容，作为与会的唯一一家游戏界企业，北京网捷信科技有限公司将优先获得使用《精灵世纪》中的卡通形象及故事情节进行游戏开发、市场宣传的权利。同时双方协定，双方在互惠双赢的前提下，将合作探索跨媒体、跨平台的品牌共创之路，为国内动漫产品和游戏产品的互通、融合与发展打下坚实的基础，争取在双方的共同努力下，可以使民族原创动漫产业为源动力的多元化经营尽早与国际接轨，实现真正意义上的原创品牌产业链。

电影版《寂静岭》大量剧照公布

KONAMI的高人气游戏系列《寂静岭》改编的同名电影日前正在拍摄，该片制作人由担任过CAPCOM改编电影《生化危机2002》以及《生化危机——





启示录》制作的Samuel Hadida负责，下面是一些披露的电影剧照，可以看出气氛营造相当到位。

各大公司公布本季财务状况

各大公司纷纷向外界公布自己本季的财务状况。育碧本财务季度比去年同期销售额增长64%，由8000万美元增长到1.327亿美元。公司预计全年增长达到12%，即将上市的《金刚》和《波斯王子——王者无双》将是这一计划的保证。维望迪有了《魔兽世界》，销售额更是达到去年同期的2.5倍——由6300万美元增长到1.89亿美元。公司希望凭借《地球帝国2》、《辛普森一家——打带跑》再上一层楼。Atari也公布了财务状况，从去年同期的6800万美元降到3840万美元。Atari寄希望于《黑客帝国——尼奥之路》挽回颓势。

神州奥美公司正式揭牌上市

2005年11月1日，神州通信麾下专司游戏运营业务的神州奥美网络有限公司在北京举行揭牌仪式。神州奥美是由神州通信与正大集团共同投资组建的，公司与多家游戏开发商结成了紧密的战略合作伙伴关系，拥有百余款游戏精品的版权和发行权。揭牌仪式上，神州奥美总裁林玉群先生表示：2004年，获得用户广泛认可的精品《反恐精英》《魔兽争霸》《暗黑破坏神》《星际争霸》被第一届中国游戏产业年会评选为最受欢迎的十大单机游戏，奠定了神州奥美在游戏领域的领先地位和品牌美誉。风靡全球的《反恐精英》等一系列经典游戏产品，为神州奥美在中国游戏市场上赢得了广泛且稳定的用户群体，而这一庞大的用户群正是神州奥美赖以立足的基础和蓬勃发展的保障。神州奥美将依托神州通信的网络资源和技术平台优

金山召开越南运营捷报说明会 发布《剑网》最新资料片

■本刊记者 小虾



雷军（右）与VinaGame CEO Bryan Pelz互换礼品

11月7日，金山软件公司在其总部柏彦大厦召开《剑侠情缘网络版》（以下简称为《剑网》）越南运营捷报说明会。《剑网》在越南的运营商VinaGame公司代表团首次造访金山，在双方共同召开的新闻发布会上，金山总裁兼CEO雷军首次向媒体介绍了自运营以来势头良好的越南市场，并全面公布从2004年以来金山网游在海外市场拓展的整体情况。VinaGame方面介绍说，中国武侠题材网络游戏已成为越南最受欢迎的游戏作品。《剑网》登陆越南填补了越南母语网络游戏产品的空白，还极大刺激了越南网游产业的发展。收费至今，《剑网》的同时在线人数超过6万人，65%以上的越南玩家选择玩《剑网》，创造了越南网游历史上的记录。

谈及金山的整体海外战略，雷军说："金山经过对海外市场的考察研究认为，国外网游市场尤其是东南亚市场潜力巨大，先期进入的企业占据较好的战略地位，必将获得丰厚的回报。"雷军说，自2004年6月《剑网》登陆中国台湾省开始，游戏已经在马来西亚、新加坡、越南等国家和地区投入运营。2005年，金山加大了海外扩张的力度，已经在日本建立子公司。未来几年内，金山将全面进军东南亚网游市场，成为国产游戏在海外的先行者。雷军同时强调，金山将继续坚持自主研发的路线，在形成北京、珠海、成都三大研发基地的基础上，积极筹备新的研发基地。

在新闻发布会上，金山还发布了《剑网》的第三款资料片《情义江湖》。作为发布会的一个小插曲，在《情义江湖》体验服务器中，来自中越两国的男女玩家进行了一场别开生面的较量，最终中国玩家以3：0获得比赛胜利。金山方面认为，虽然比赛紧张激烈，但双方玩家在赛后愉快地进行了交流，好的网游也可以成为联结中越两国人民友谊的桥梁。


热闹的中越友谊赛现场

《三界传说》登录台湾省

专访美通无线总裁王维嘉

■本刊记者 龙猫

11月1日，美通无线与中国台湾省无线增值服务提供商EzMoBo在北京联合召开新闻发布会，宣布双方正式达成合作，EzMoBo将代理美通无线《三界传说》系列手机网络游戏在台湾省的运营和推广，美通无线承担相关平台技术支持工作。预计繁体版的《三界传说》将在圣诞节前接入台湾省运营商的无线网络，投入正式运营。会后，本刊记者对美通无线总裁王维嘉进行了专访。

大众软件：《三界传说》目前市场情况如何？

王维嘉：美通无线从2002年底开始研发《三界传说》，当时的定位就是推出一款能在手机终端安装运行，通过GPRS无线数据网络实现联网，运用远程服务器进行维护和运营的手机网络游戏。2004年10月，《三界传说》研发完成，在中国移动GPRS网络上正式开始运营，成为世界上第一款正式运营的手机网络游戏。2004年10月，注册用户已经超过10万人。

大众软件：为什么选择与EzMoBo合作将《三界传说》引入台湾省市场？

王维嘉：手机在线游戏是一个需要结合实时互动以及社群特色的服务，台湾省3G也在今年7月份正式运营，对高端手机游戏的需求逐渐升高。EzMoBo是早期进入台湾手机附加值市场的服务提供商，擅长于经营社群交友的服务，且具深耕经营的决心。EZMobo除有强大的技术工程团队支持，在推广方面，也有充分的营销资源：名人代言、发布会、公关活动的举办以及媒体的曝光都在此次推广计划之内。所以我们选择了和EzMoBo合作。

大众软件：《三界传说》对用户手机的需求，以及收费情况是怎样的？

王维嘉：《三界传说》可在市面上绝大部分支持Java的手机上运行，一般手机可连续运行4小时左右。由于手机游戏并非PC网络游戏，玩家通常都是在坐车、饭后等时间玩，所以一般一次游戏时间也就是20～30分钟。《三界传说》目前采用包月制，每个月收费12元，流量的费用另算，一般每小时流量在60kB左右。

大众软件：你觉得手机网络游戏相对于PC网络游戏的主要优势在那里？

王维嘉：手机网络游戏重要的优势在于它的便利性，玩家可通过短信联系。另一个就是不需要太长的时间，适合休闲类玩家。PC网络游戏中，只要玩家下线，即使是服务商也找不到他们，用户数目虽多，但用户资料的价值却不大。而手机网络游戏的运营商相当于知道了用户的手机号码，可以方便地提供一系列增值服务，这其中蕴含的市场价值是难以估量的。P

势，打造一流的综合数字娱乐平台，建立多元化业务模式，大力开展单机游戏、对战游戏、网络游戏及手机 游戏业务，为中华民族游戏产业的发展贡献力量。

暴雪员工披露——你所不知道的魔兽世界

在刚刚结束的BlizzCon嘉年华上，暴雪的开发人员现场与玩家们交流了许多关于《魔兽世界》设计思想和发展变迁的内容。对于许多玩家来说，这还是他们头一次看到《魔兽世界》以前是什么样子。其中有许多有趣的信息：起初战士是没有怒气槽这个概念的，后来暴雪参考了一些格斗游戏的设计，为战士增加了怒气槽；曾有一些玩家们很喜欢的职业，如通灵法师和死亡骑士，在游戏的策划过程中被砍掉了；德鲁伊差点没能成为一个可选的职业，理由是“在魔兽争霸的历史中，德鲁伊都是男性，女性德鲁伊的出现不符合设定”；在北美服务器上，同时在熔火之心中作战的团队总共有800个之多；最凶猛危险的怪物是谁？这是每天北美服务器上杀死玩家次数最多的Boss和怪物，排在榜首的不是我们熟悉的黑龙公主或拉格纳罗斯，而是黑翼之巢2号Boss——堕落的瓦拉斯塔兹，每天有24 182人次玩家死于他手下，人类新手区艾尔文森林的狗头人矿工也进入了TOP10，死在他们手下的新手足有5785人。然而资料片将加入的联盟新种族是熊猫人的传言没有得到暴雪的证实。



网易第三季度财报公布

11月8日，网易宣布截至到今年9月30日的第三季度财报。财报显示，网游收入增长未达预期，引起股价下跌，预示整个网游市场在第三季度增长情况并不乐观。网易第三季度总收入达4.63亿元人民币，较上一季度增长11.0%。其中，在线游戏收入达3.73亿元，较上一季度增长8.4%。而网易先前的预期增长幅度是12%。路透财经此前综合分析师预计，网易第三季每股收益0.91美元，而网易财报数字为0.89美元。财报发布以后，网易股价盘后下跌18.6%，收于64.5美元。网易COO董瑞豹对《每日经济新闻》说：“在线游戏的暑假市场的确并没能像预期那样增长强劲。”他认为原因是网易在第三季度推出的网游新内容不够多。虽然网易另一主要收入来源———在线广告收入增长迅猛，但仍无法弥补网游的“漏洞”。在线广告本季度收入达7340万元，较上一季度增长37.3%。增长幅度超出了网易的预期。

而网易无线增值服务收入持续下滑，较上一季度的1970万元降至1650万，董瑞豹也表示不会对此投入太大精力。

《挑战》星漫送周星驰亲笔签名T恤活动

前不久，《挑战》与漫画杂志《星漫》（StarComics）合作，在11月刊的《星漫》少年杂志上开展“《挑战》《星漫》有奖送周边”活动。在本次活动中，将放送出具有特别意义的礼品——喜剧影星兼《挑战》宣传大使周星驰亲笔签名的限量版《挑战》T恤和其他各种《挑战》周边产品。活动期间《星漫》漫画杂志将会在相关活动页内提出有关《挑战》的智力小问题，爱好动漫的玩家朋友可在《挑战》官网www.dkonline.com.cn 参阅有关内容之后得到正确答案。

产品信息

《波斯王子3》确定最终上市日期

育碧公司11月4日宣布，《波斯王子——王者无双》（Prince of Persia: The Two Thrones）的PC、PS2、Xbox和GC平台都于12月1日上市。尽管早先已经有消息称PC版本的上市日期是12月1日，但家用机平台版本就有12月1日和11月15日两种说法，这次育碧确认全平台将同时发售。育碧同时公开了网上购买《波斯王子——王者无双》的优惠条件和方法，凡是预定PS2和Xbox版本的玩家，都将获得官方《波斯王子》三部曲原声大碟，包括《时之砂》《武者之心》和《王者无双》。另有一本精美的设定原画小册子。最后还有一项优惠，就是可以下载一个程序，这个程序可以解锁游戏中的一把隐藏的剑。

《无冬之夜2》2006年亮相



由BioWare开发的《无冬之夜》（Neverwinter Nights）是RPG的经典。如今，Atari、Obsidian Entertaiment和BioWare即将在2006年为全球RPG玩家带来《无冬之夜2》PC版。《无冬之夜2》有许多新的特色。玩家能用全新的、功能更强大的《无冬之夜2》设置工具来创造自己的冒险旅程，或者以DM（地下城主）的身份直接引导朋友们在自己所设计的故事中冒险；基于令人期待的龙与地下城3.5版规则，游戏将拥有更多全新的法术、专长和声望系统；队友将增加至3名，而队伍操作性也大大增强；能重返一些在《无冬之夜》前作里出现过的地方，还会遇见一些熟悉的老朋友。

NCSOFT开发《天堂III》

NCSOFT宣布即将着手开发《天堂III》。NCSOFT最近将组成《天堂III》的开发团队，准备用3年的时间打造这款游戏。《天堂III》也将成为天堂系列游戏的最后作品。另外，NCSOFT将在欧洲组建游戏开发团队，2006年中将在北美和欧洲开始Auto Assault和Table Rusa的运营，继续全球扩张战略。NCSOFT公布的第三季度财务报表中，销售约878亿韩元（约合6.76亿元人民币），营业盈利232亿韩元（约合1.79亿元人民币）、经商盈利245亿韩元（约合1.89亿元人民币）、纯盈利204亿韩元（约合1.57亿元人民币），其中纯盈利比去年高出57%。

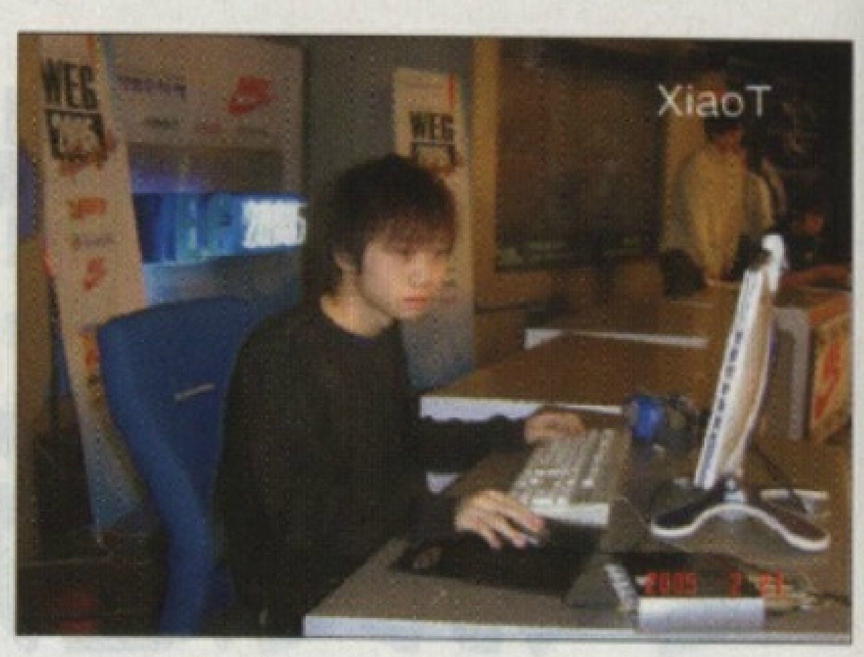
《上古卷轴4》宣布延期

根据IGN的报道，Take-Two于10月31日肯定了一条之前无数玩家最害怕成真的传闻，《上古卷轴4——湮没》（The Elder Scrolls IV:Oblivion）将在Xbox360和PC上延期发售。由于2005年至2006财政预算的原因，《湮没》的推出日期被从公司的第一季（截至到2月）移到了第二季（2～4月），恐怕在圣诞的节日市场上，大家无缘得见此款游戏了。

电子竞技

WEG魔兽第四轮比赛中国选手战绩

WEG2005第三赛季第4轮比赛结束，中国魔兽选手XiaoT、gohome在比赛中分别战胜对手Boo、ElakeDuck取得胜利，另外一场获胜选手是来自韩国的Sweet。在整个比赛中，中国魔兽选手出线前景不容乐观。



《电竞中国》携手杨门女将相约北大

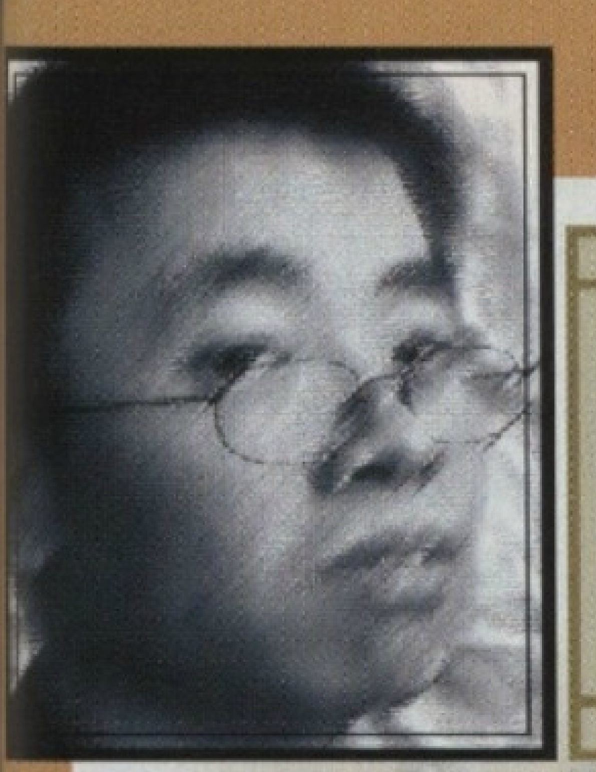
11月3日晚上，由杨洋指挥的中国爱乐乐团与由邓敏领衔的中国京剧院合作，在北京大学百年讲堂上演现代交响京剧《杨门女将》。而《杨门女将》作为惟一一场中国传统戏剧，也成为本届北京国际音乐节的重头戏之一。《杨门女将》在中国是家喻户晓的古代传奇故事，上个世纪60年代，中国京剧院将《杨门女将》搬上京剧舞台，其中一些经典唱段成为京剧舞台上的保留作品。《电竞中国》全力支持并安排《杨门女将》在文化气息浓厚的北京大学百年讲堂演出活动。演出活动中，《电竞中国》向高校的莘莘学子免费发放杂志，并介绍有关的订阅活动。

CPL巡回赛纽约总决赛门票免费

随着CPL今年的世界巡回赛在各地结束，作为今年巡回赛压轴的纽约总决赛于11月22日（美国东部时间下午4点）在时代广场的诺基亚剧院举行。与此同时，CPL组委会宣布本次总决赛的门票将免费发放，并欢迎所有玩家到场来观看。届时MTV音乐频道也将直播本次比赛。另外，MTV还会截取比赛中的一些精彩片断制作成一段半小时左右的视频，节目在2005年11月26日播放。

《反恐精英》CAL季候赛胜者组决赛coL完胜3D

11月7日，CAL-I第15季季候赛的胜者组的决赛开战，3D和coL这对老冤家再次狭路相逢，在之前双方的交锋中coL屡次败给3D。coL的sunman刚刚复出归队，这也是sunman回归后coL和3D首次在决赛级别的比赛中对决，地图定为dust2，最终coL以较大优势击败3D。



关公与秦琼
不得不说的故事

■本刊记者 冰河

记得曾经听侯宝林先生说过一个相声《关公战秦琼》：山东军阀韩复榘的老爹过生日，召来一个戏班唱戏庆祝。不想韩老爹对山西出身的关羽成为戏台上的英雄颇为不平，非要让山东好汉秦琼出来和关公比划一下，看看谁是真正的英雄好汉。否则不要说堂会的酬金了，便是白水也没有一碗。可怜两位好汉站在台上，大眼瞪小眼，不知道该如何唱词。半晌秦叔宝无奈地张开了嘴，“我在唐来你在汉，我俩交战为那般？”关二爷把刀一横，“叫你战来你便战，你若不战——”关公一指台下看戏的韩老爹，“他不管饭。”

不管是真是假，关二爷最后一句话为这场闹剧的出现给了一个明确的原因：饭碗，或者说是利益的驱动。每次这种看上去非常荒谬的事情在社会上出现时，其实背后隐藏的是一个更大的蛋糕而已。如果没有足够的利益，那么看上去荒诞的事情，是绝没有理由出现的。

有一则新闻大家可能早已听说了，2004年12月27日，就在元旦来临的前夕，家住在天津塘沽区的13岁少年张潇艺在玩了《魔兽争霸》之后，留下了长达80 000字的游戏心情笔记，跳楼自尽。我们不妨先看看其中的几个片断。

“我看了一下世界，那些玛雅人修建了城堡、庙和祭坛，希望我能复活，可是我知道我罪孽深重，只能暗地哭泣。”

“我崇拜的是S.H.E、守望者，他们让我享受到了一种快乐的感觉。我有3个知心朋友——大第安、泰兰德、复仇天神，我在那儿可以更快乐。”

“给暗夜小组们的朋友：保护好大自然，好好学习，好好玩，好好生活哦！”

这80 000字的笔记向众人展示了他对游戏中的世界和角色是如何的迷恋，对自己和现实是如何的失望。但从节选的最后那句话来看，他对身边的朋友和自然还存在着一份仁慈善良的爱心。却不知这样一位善良的少年对自己为何如此冷酷，从24层的高楼顶上凌空而落。

死者已矣。张潇艺的离去固然让人痛心，但接下来的一幕却让人有些看不懂。2005年3月，一位名为张春良的“网络游戏沉溺问题研究学者”发表声明，决定代表因沉溺网游而自杀的13岁少年张潇艺的父母起诉美国暴雪公司，理由是“他们开发的网络游戏误导了无知的中国青少年，使他们走上了绝路”。随后，“张学者”接连在各个公开场合痛斥网络游戏的无良，一时间名声鹊起，成为继陶宏开教授之后又一个因反对网络游戏而走红的人物。

《魔兽争霸》？网络游戏？大凡对游戏有些了解的朋友看了这个诉讼理由都有些摸不着头脑。众所周知，《魔兽争霸》是美国暴雪公司开发的一个单机游戏，虽然也具有网络对战功能，但因为不能依靠出售点卡从后续的服务中持续获得收益，失去了网络游戏的最大特征。无论从哪竿子上打，都和网络游戏搭不上边。这关公又和秦琼要开打了？

果然，法院的法官可能也不懂游戏，但调查研究的专业精神还是有的，一番取证之后，就以“证据不足”的理由驳回了张学者的诉讼请求。是啊，拿着《魔兽争霸》非要和网络游戏算帐，就算暴雪也开发了网络游戏《魔兽世界》，但张潇艺自杀的时候，《魔兽世界》尚未进入中国，这一竿子无论如何也打不上去。再者说，张潇艺也留言他崇拜S.H.E，按照同样的逻辑，那么香港的娱乐唱片公司岂不是也在劫难逃？幸好人家肚量大，不管是香港公司，还是美国暴雪，都没有要和张学者计较的样子。你尽管提出诉讼，只要法院不说话，就当什么事情都没有发生。

这秦琼不搭理关公，关公却还不依不饶。就在10月28日，张学者在他的新书发布会上再次向媒体表示：“虽然《魔兽争霸》属于单机游戏，但在网吧内可以联机游戏。而游戏商是数百万计青少年沉迷于网络游戏的始作俑者，他们应该对自身造成的负面影响承担责任，救助成瘾青少年是网络游戏商义不容辞的责任，把暴雪公司作为被告，是因为张潇艺所沉溺的游戏，正是暴雪公司出品。”总之，按照张学者的理由，暴雪公司是跑不了的。

恐怕有人也会问，这暴雪公司开发的游戏，并没有逼着人非要玩不可吧。就像开车超速出车祸身亡，如果在速度快起来之前踩下刹车，那么什么事情都不会发生。当然如果刹车出了毛病，这造汽车的就罪责难逃了。可问题是现在刹车什么毛病都没有，每个游戏玩家，想什么时候退出游戏，就什么时候退出游戏，不会受到任何阻碍。这让青少年沉迷于网络游戏中直至自杀的魔法，显然不是游戏公司动了什么手脚（本人也玩暴雪公司的多款游戏，有资格下这个结论，否则我早自杀了）。

《大众软件》对于网络游戏的沉迷问题不止一次地作出过报道，早已指出让青少年沉迷于网络游戏的真正原因，往往是严酷的社会压力、缺乏理解沟通的父母亲人以及僵化死板的教育体制。至于让他们魂牵梦萦的网络游戏，不过是给了他们一个逃避现实的出口罢了，因为他们无力改变身边的现实。显然，作为网络游戏研究学者的张春良，也明白这个道理。否则他也不会向着最容易开刀的游戏公司开炮了。因为无论是激烈的社会竞争，还是僵化的教育体制，以及两代人的代沟，都不是他一个小小的学者能有力量解决的。

等等，刚才我提到了一句什么？新书？张学者出书了？不错，他综合自己对网络游戏的“多年研究”，写下了新书《在网路上狂奔》，大张旗鼓地进行宣传，痛斥网游的危害，并昭示他救青少年于网游水火的赤诚之心。除此之外，他还是一家“网瘾戒除中心”的负责人，并开设了相关的网站。值得一提的是，在新书发布会上，张潇艺的遗照也出现了，整个发布会是在一片哀乐声中开始的，张潇艺的遗照成了记者们争相拍摄的对象。张潇艺若泉下有知，自己死了以后还会被他人当作抨击网游、新书商业宣传的工具，不知道会不会瞑目。不管张学者的初衷如何，但就利用死者进行商业宣传这一举动，我觉得方式很不恰当。

看来关公是不能罢休了，估计暴雪早晚还要和张学者开战。至于为什么要开战，关公早说了，“你若不战，他不管饭。”

类　型：第一人称射击
制　作：Human Head Studios
发　行：2K Games
上市日期：2005年12月
推 荐 度：★★★★

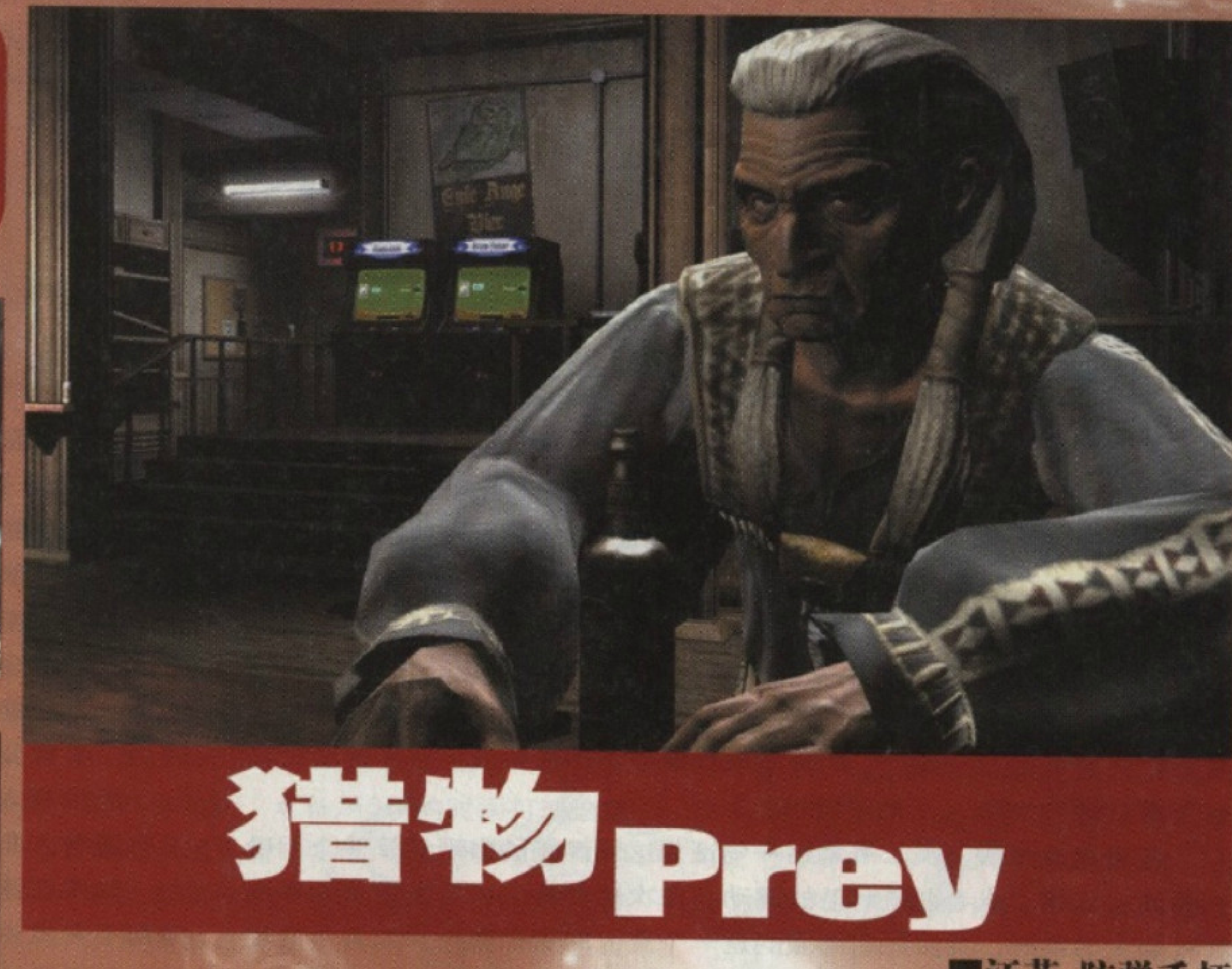

巨大的异星生物


面前站立的是“螳螂怪”么？


这是在追打外星生物么？


这些恶心的生物没有存在的必要


激烈的太空战



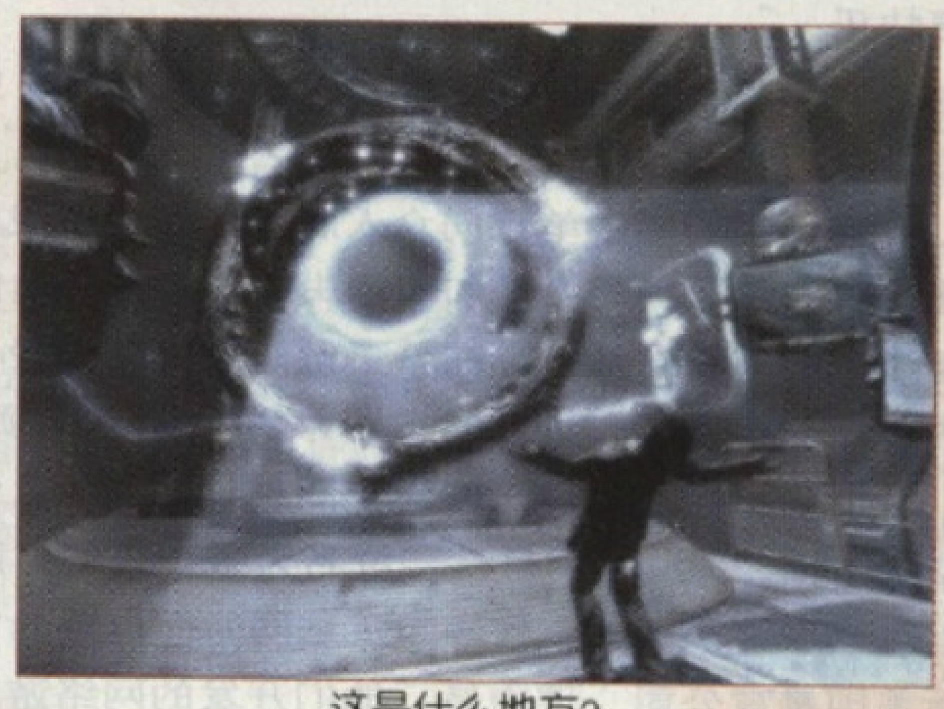
猎物 Prey

■江苏 防弹手柄

玩创意

《猎物》的制作早在7年前就开始了。最初的思路是让玩家在一个充满科幻氛围的多层空间内，以荒诞不经的方式与外星人战斗。这个创意足够绝妙，但7年前还是Doom的时代，即便是处理一下子弹的退壳都要程序员费尽脑汁，这样的创意也注定只能是一堆开发文案而已。时至今日，Doom3引擎的推出给制作人当初的想法插上了腾飞的翅膀。

游戏的主角是一个被陆军开除的三脚猫机械师Tommy。他身上有通灵部落Cherokee的血统，在被扫地出门之后，他唯一的计划就是回到俄克拉玛州的家，与自己的女友安安稳稳地过日子。没想到这对躲在酒吧喝闷酒的小两口，阴差阳错地被外星人抓去当了奴隶。外星人的基地是一个与地球处于同一运行轨道上的巨大球体（号称和德州一样大），玩家的使命就是带着女友逃离这个鬼地方。外星人基地的复杂程度并不能简单地用“迷宫”二字来形容——它的10个主要区域并没有通路连接，你需要用虫洞旅行的方式各个击破。此外，这10个区域实际上是10层平行空间，敌人也会从虫洞追踪攻击Tommy。


这是什么地方？

玩花样

1.失重战斗

玩家的战场由无数的船舱构成，这些船舱中不少都没有重力，玩家需要装备重力靴才能以地球人的方式战斗。但某些情况下，失重未必是一件坏事，如与强力地面肉搏型单位交战时，Tommy可关掉重力靴，让自己以浮空的方式爆掉怪物猥琐的脑袋；在与处于掩体中的敌人交战时，你不但可浮在空中，还可用场景来浮空跳跃，改变自己在空中的位置，让掩体后的敌人成为

自己的活靶。同样，在面对空中近战兵种时，在打不过的情况下可重新打开重力，让自己迅速脱离危险区域。另一个有趣的游戏内容就是控制船舱内的重力开关，四肢发达、头脑简单的低级异形没有重力装备，当它们气势汹汹冲过来时，你可关闭重力开关，让它们都像气球一样飞到天上去。

2.灵魂出窍（Spirit walking）



不少队友被面前的两个巨大怪物打倒在地，他们就是传说中的Boss么？

Tommy的灵魂可脱离肉体一段时间，虚无状态下的Tommy无法使用物理攻击同敌人战斗，同时敌人也无法伤害他，甚至大部分敌人无法发现他。虚无状态下可进入某些空间，取得隐藏武器、关键道具；也可通过特殊道具与物理世界发生互动，在敌人眼皮底下开动重力开关和机械装置。但灵魂出窍后Tommy并不是绝对安全的。首先，他的肉身不能受到任何攻击；其次，屏幕左下方的血槽被呼吸维持条所代替，你必须在维持肉身的氧气耗光前回去，否则就永远别想重返人间了；最后，在太空舱内有大量的宇宙幽灵，他们会疯狂攻击Tommy，还有类似MINI版的贞子——一个看不到脸庞的8岁小女孩的鬼魂。任何攻击对她无效，对付她只有一个字——跑。

3.死亡漫步（Death walking）

这不是一个适合S/L大法的游戏，游戏中的Checkpoint数量被严格限制，也无法实时存盘。当Tommy被怪物"杀死"后，你依然可操作游戏——Tommy的灵魂进入地狱空间，玩家需在规定时间内找到将自己传送回去的关键点。通常，迷宫的设计相当简单，让人头疼的是被你杀死的怪物也会来到地狱世界中索命，玩家的装备都消失了，取而代之的是一个攻击速度极慢的魔法弓。回到人间后并不代表玩家一切安好，恢复的HP数量与在地狱中杀死的怪物数量有直接关系。如果一个都没杀死，那么即使勉强复活，被怪物随便"吹"一下，游戏也会就此结束。

玩组合

Tommy的女友是一个重要的互动因素，在绝大多数情况下，他们二人是并肩战斗的。屏幕左下方显示有男性轮廓和女性轮廓的血槽，玩家可随时在二者之间进行切换。除了AI的配合以外，"汤夫人"的攻击趋向化学和魔法，可和Tommy的物理攻击组合成各种有效的杀伤模式。一些谜题和特殊机关的使用方法，也需要二人联动方可完成。

刀、枪、狙、炮，传统的四大武器实际上只是攻击方案的一个"素材"，你需要像药剂师那样，将自己的子弹和魔法相互配合。因为外星人中很多是单一的物理杀伤无法处理掉的家伙，还有一些区域拥有与众不同的物理环境。空气阻力大的区域内影响火器的精确度，磁力大的环境则连最基本的小刀都无法使用，这些都需玩家用魔法来与武器配合，去克服这些难题。随着游戏的进展，你会得到来自家乡Tahlequah的祖父（事实上此时的他已被外星人杀死了）传送来的神鹰Talon的帮助。Talon可去啄开场景内的开关，取得过关道具，最有用的莫过于在玩家弹尽粮绝的情况下为Tommy找来装备。

除了夫妻二人组、人鹰二人组外，人"妖"也是必不可少的组合。在这个巨大的外星人造天体，并不只有残暴的外星杀人狂。外星人有两个派别，一个主张宇宙生命的共同发展，另一个则主张奴役所有智慧生物。在战斗中，你会遭遇不少有良知的外星人。与他们并肩作战，各取所需。P



类　　型：第一人称射击
制　　作：Pyro Studios
发　　行：Eidos Interactive
上市日期：2006年2月1日
推 荐 度：★★★★☆

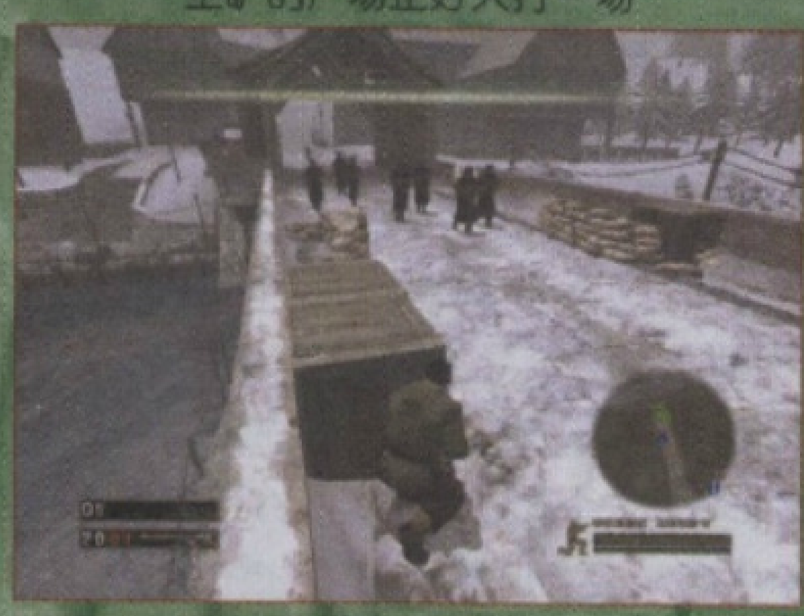


盟军敢死队——打击力量
Commandos：Strike Force

■上海 古古

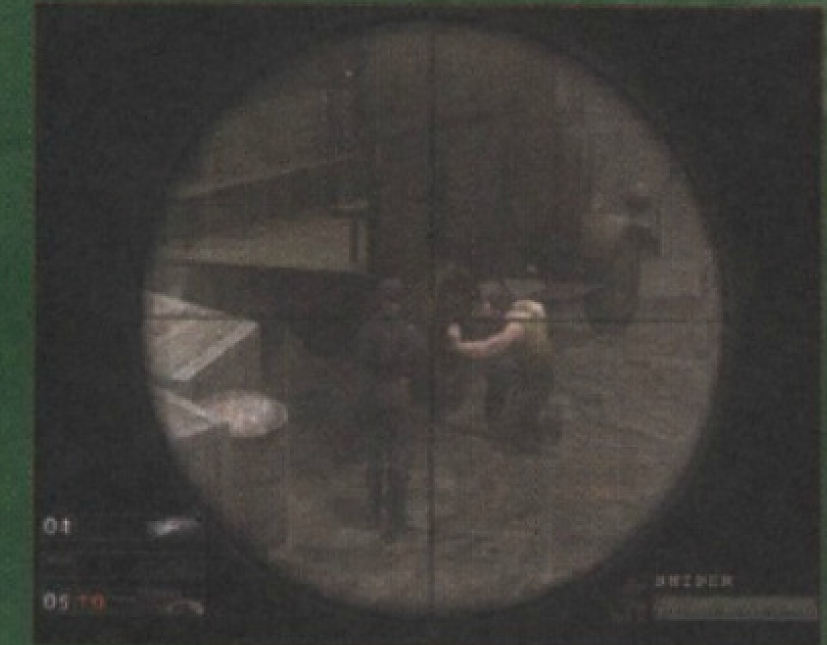
作为万众瞩目的《盟军敢死队》系列最新作品，《盟军敢死队——打击力量》推出的消息无论如何都不会让人感到意外。理论上来说，已经成为品牌的《盟军敢死队》稳步推出自己的新一代作品，增添为数不多却又能令人眼前一亮的新特性，就足以令它在市场中生存很久。尽管该系列前几代的表现多少还是会被期待良久的玩家所诟病，然而总体说来，《盟军敢死队》在长时间内还是有其生存空间的。不过，制作公司并不这么想。他们认为，经典作品也需要新鲜的血液来补充其日渐衰退的活力。于是，我们就在2005年E3上得到了这样一个惊人的消息：《盟军敢死队》有新作品了，而且这个家族的新丁是一款第一人称射击游戏。


空旷的广场正好大打一场


运用技巧过关


打死我也不说

场景刻画细腻


运用狙击枪干掉敌人

说起来，声名显赫的第一人称射击游戏，尤其是以第二次世界大战为题材的作品，也不在少数。但大部分无不是以原创为卖点，用独特的引擎营造具有信服力的画面，改善操作性和射击感，从而达到市场竞争的目的。对《盟军敢死队》而言，本身是即时策略游戏这一点，使其无法放弃那些赖以成功的基础。因此，那些套路化的开发模式显然是无法用来效仿的。《打击力量》无论如何都将会是一款基于策略要素的第一人称射击游戏，就好像当初另辟蹊径的《隐藏与危险》。所不同的是，《隐藏与危险》并没有特别强调队员独特能力，在分工上也不是十分明显，大量的策略操纵更可被反复存盘和读盘、背熟关卡版面来代替。《打击力量》则允许你扮演3个角色：贝雷帽、间谍和狙击手。显而易见，他们都具备只属于各自的独特能力，就像以前我们在他们头顶上看到的那样：贝雷帽可双手各持一件武器，即便是汤普森冲锋枪也不在话下，这就决定了他是攻击输出最高的角色；间谍使得一手好钢琴线，擅长勒完了敌人脖子偷他的制服来穿，用一口流利的德国话哄鬼子兵玩儿；狙击手，这个历代作品中最受欢迎的角色之一，能够屏住呼吸以提高瞄准精度。难以免俗的是，假如你进


战火洗礼下的城市，满目疮痍

入狙击模式，用瞄准镜放大视野对准目标，再屏气并且开火的话，游戏就会进入已烂了大街的子弹时间模式，方便玩家狙杀更多的目标，顺带营造气氛。

既然是第一人称射击游戏，那么大多数时候你只能控制一名队员执行任务。然而有时（情况需要），你将同时操控两个角色。因此，在宏观协调上，这就成了一个大问题。假如游戏不能像其他同类作品那样，缩放到以沙盘为大小的全局地图，那么它就必须将两个角色的操作分离开来。这无形中就分割了关卡，同时也将不同的游戏性融合在了一起。比如说，狙击手和贝雷帽必须携手顶下一队德国兵的攻坚，保住大桥以防敌人突破。狙击手在桥上放置反载具地雷——尽管看上去这应该是工兵的事情，但他没有出场——然后进入一幢建筑隐蔽起来，找个合适的位置方便观察和狙击。与此同时，贝雷帽将解决来袭的第一拨敌人。他的做法很简单，一手操一支常规作战的冲锋枪，把敌人统统“突突”光。接着，他在第一拨敌袭后的间隙，像州长那样跳上了重机枪位，进入瞄准模式，依靠强大的火力和他本身出色的枪法，接着“突突”敌人。这个时候，玩家可让AI接手贝雷帽，自己则选择狙击手进入子弹时间模式，帮助大个子解决掉第二拨的敌人。

假如事情只是这样，那么未免也有些单调。这座木桥连接着两个镇子，时值寒冬，河水冰冷刺骨。所有这些条件都成就了一系列有趣的游戏方式。首先，德国人在这头，而你和你和队员们在那头——他们虽然被AI控制，并且连绰号都没有，更别说名字了，但也不失为一群能征善战、提枪就打的好小伙子。与此同时，你回想起任务开始之前的一系列简报：简洁的界面上是战略地图，详细的资料表明你有多少人，敌人又有多少，你的目标是什么，这样的场面往往让你想起以前在《盟军敢死队》中运筹帷幄的时候。和以前一样，游戏不鼓励玩家只是一味地消灭敌人，而是希望玩家能发现并创造不同的战术来完成任务。



因此，你不会在统计画面上得知自己究竟干掉了多少人，但是所有一枪命中以及消灭军官等功绩，都会清清楚楚地罗列出来。现在，你需要做的，当然不仅是手上拿杆打一枪上一弹的家伙来结束整场战争，贝雷帽也不可能大摇大摆地跳进水里哗啦哗啦地游到对面，把敌人统统干掉。首先，河水的温度不允许他这么干；其次，河面开阔一览无遗，毫无隐蔽性。另一方面，你的狙击手还要负责干掉那些迫击炮观察手，不然己方的阵地上就有可能爆开炮弹和好小伙子们胳膊腿的大型“礼花”。考虑到这些因素，你就会发现《打击力量》俨然变成了《使命召唤》那样具有真实存在感和战略挑战性的游戏了。在整个游戏过程中，还会有迷你视频跳出来助兴，指示重要的敌军行动，比如增援部队朝你目前没有直接操纵的某位特种兵迅速突进等。因为在有两名角色的情况下，你没有操纵的那一名将只会以被动模式保护自己，而不会采取主动进攻的策略。

而在另一关里，我们看到间谍正护送两名特种兵走出建筑，这很可能是某个救援关后的过场。除了钢琴线和随身携带的一整套服装外，间谍还拥有类似《潜龙谍影》（亦称《合金装备》）里出现过的那种潜行雷达，用以显示敌人的位置和状态：绿色的表示正常，黄色的表示起疑；而红色的，毫无疑问，意味着你暴露了身份。穿着低于目标军衔的甚至是同等级别的制服，将会引起对方的怀疑；而假如你的军衔再高那么一些，比如说军官，那么卫兵们将对你熟视无睹。这个时候，只有另一名军官才能看穿你的伪装。


这是游戏主角组成的巡逻队？

虽然在游戏图像表现上中规中矩，但是《盟军敢死队——打击力量》还是有令人担忧的一面。就像《命令与征服——变节者》以及《星际争霸——幽灵》那样，变成第一人称射击游戏的《盟军敢死队》，即便在XBOX版本上也难以看出过人的视觉亮点。白雪皑皑的欧洲小镇，古韵十足的木制建筑，这些在其他同类作品中已出现过不止一次，完全称不上新颖别致。尽管目前的帧数表现差强人意，声光效果也可圈可点，但我们就是找不到足以令人大呼爽快的卖点。游戏预计在PC、XBOX以及PS2等多个平台上发售，显然并没有急于打次世代新主机的主意。值得称道的是，PS2和XBOX版本提供了最多8人，PC版本提供了最多16人的多人连线模式，包括死亡竞赛、团队死亡竞赛，以及破坏、绑架并拷问游戏角色，以获取密码打开大门等多种多人模式。至于游戏中是否会有合作模式，目前尚无消息。

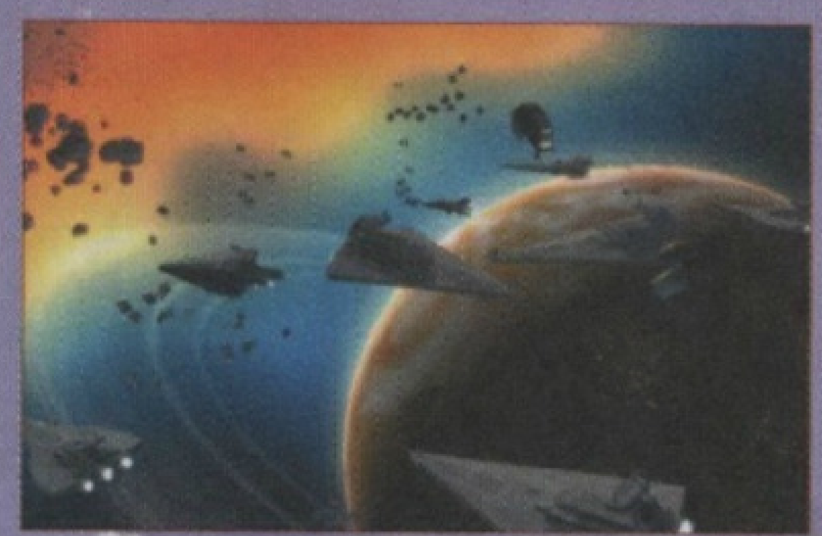
类　型：即时战略
制　作：Petroglyph
发　行：LucasArts
上市日期：2006年2月
推 荐 度：★★★★☆



星球大战——帝国战火
Star Wars：Empire at War

■北京 Selkie

自从1977年《星球大战》公映以来，这个发生在很久以前一个遥远星系的故事，就缔造出了囊括电影、玩具、图书、漫画、游戏在内的卢卡斯娱乐帝国。


美丽的宇宙中却进行着残酷的战斗


编组有序地对对方进行攻击


攻击敌人基地


激烈的地面战斗


画面逼真，让人仿佛观看电影一样

今年的《星战前传III——西斯的复仇》更将这个帝国的霸业推上了前所未有的高峰，各种周边纷至沓来，让爱好者们在大呼过瘾之余，也不免为自己的荷包心痛神伤。这场娱乐攻势中自然少不了游戏的身影，FPS的《共和国突击队》，RPG的《旧共和国武士——西斯领主》，再加上MMO的《星系3——乌奇之怒》，照顾到了各类玩家的口味。而定于明年年初上市的《星球大战——帝国战火》，则将RTS这一大片“疆土”也并入了卢卡斯帝国的版图。

说到RTS，相信所有人都会想到《命令与征服》，想到Westwood Studios。而《帝国战火》的开发公司Petroglyph正是由一批Westwood的资深成员组成的，他们曾在《命令与征服》《红色XX》等游戏开发中担任重要职务。其丰富的经验，可以说为游戏质量打了包票。而这款游戏的背景，则被安排在《星战前传III——西斯的复仇》与正传第一部《星球大战——新希望》之间，玩家可选择的势力，自然就是帝国和反抗军。

传统的RTS游戏，虽说各个种族、势力之间都有不小的差别，但实力平衡一直是制作商追求的目标。不过，在《帝国战火》中，这个惯例被彻底打破了，毕竟谁也不会相信统御星河的庞大帝国，会和东躲西藏的反抗军在武力上有什么均衡可言。帝国军兵强马壮，手握众多星系，资源、技术也遥遥领先。那么反抗军如何与之相抗呢？

情报！没错，相信RTS玩家都知道情报的重要性，料敌先机足以左右战斗的天平。反抗军长于情报收集，对帝国的行动了如指掌，可迅速有效地集结精兵，攻其软肋。而帝国军则不然，浩瀚的星河隐藏着无数未知星系，他们很难找到反抗军这只“小老鼠”到底藏在哪里，同时也无法隐藏自己的行踪。莱雅公主的一句名言正好可形容帝国军的窘境：“你的手握得越紧，就有越多的星系从你指间掉落。”

在这款游戏中，撤退的概念将更为重要。面对帝国的优势兵力，明智地撤退到邻近星系，利用情报优势进行游击战是反抗军的重要战略模式。与此同时，反抗军也不能把所有重要建筑集中在一两个星系。俗话说得好，不能把鸡蛋全都放在一个篮子里啊！

经济一直是RTS游戏的重头戏。掌握了经济优势，也就掌握了大半胜局，这一点在《帝国战火》中同样重要。当然，靠挖矿、砍木头来支撑横跨银河的庞大帝国是不可想象的。取而代之的是信用币系统，你掌握的每个星球都会定期提供一定数目的信用币，可用它来征募军队、建设基地、生产武器。值得一提的是，游戏中还设计了“贸易航路”这个概念。这些星路是固有的，不能由玩家自己建造；航路途径的星球将产生出更多的信用币。除了经济价值以外，航路还可提高舰队跃迁的速度。可想而知，这些“富矿”绝对是两军争夺的焦点。另外，行星不仅是经济来源，同时还会提供一些特殊的奖励，比如特殊科技和战斗单位等。


“贸易航路”是各方争夺的焦点

游戏中的战斗场所包括地面站和太空站两部分。所有兵种遵循着传统的“剪刀、石头、布”原则，都有各自的天敌和猎物：大型战舰克中型战舰，中型战舰克战斗机，战斗机克轰炸机，轰炸机克大型战舰；地面部队也同样如此。另外也有一些特殊的相克关系，比如反抗军的飞行摩托，可以编组拉开绳索绊倒帝国庞大的四足陆战机器AT-AT，场面就和电影里一般无二。这个生克关系，通过游戏画面可很容易地看出。当你受到天敌攻击时，爆炸效果要比一般情况下明显得多。你可根据这个警示，迅速进行战术调整。

太空战中，为了体现不同战舰各自的运动特点，游戏加入了惯性因素。大型战舰需要很长时间才能达到极速，制动同样困难；而小型战机则是灵活的代名词，因此你可看到两者截然不同的战斗风格。正面战场上，战舰群就像传统海战一样，缓慢就位，打开侧舷重炮对轰；而战斗机群则在小行星带里相互追尾缠斗，试图偷袭敌军后方运输地面部队的舰艇。

另外，在大型战舰上还设有不同的配件点，诸如引擎、武器、护盾发生器等。建造时可以装备不同性能的配件，而作战时你也可尝试对敌舰进行定点攻击。比如敲掉一侧所有炮口，让它哑火；攻击引擎，使它丧失行动力；或是用质子鱼雷干掉力场发生器，让光束武器能派上用场。

“魔兽III”中加入的英雄，为游戏增添了无穷的变化。《帝国战火》也借鉴了这一概念，加入了诸多英雄单位。试想一下，优雅的千年隼、可怖的死星，绝地和西斯间的大战，还有比这让玩家更激动的画面吗？到目前为止，制作方已向媒体公布了两个英雄单位：黑暗武士Darth Vader，以及当他还是绝地武士阿纳金时的师傅欧比王。今年E3上Petroglyph在一场演示战斗中安排了Darth Vader登场，他能用原力举起各种中小型陆战单位，然后将其扯碎，其威力只能用摧枯拉朽来形容。

在战略层面上，游戏提供了全局星图界面。Petroglyph保证这幅统览数十星系的地图，将是动态美观、引人入胜的。你将在此进行全局部署，调动部队，进行宇宙舰队和辖下行星的建设等。而游戏中的主要任务和支线任务也都显示在这里。

说到任务模式，在《帝国战火》中，任务并非是一成不变的通关。你的军力配属和战略安排，以及战斗的成败都会推动情节发展，后续任务也会随之出现不同。每场任务结束后，你的残余兵力都将带到接下来的战斗中，就像是一场连续的战役。当然，这些分支任务并非如《王国的崛起》那样，只有单一的战斗、战斗、再战斗。在反抗军一开始的地面任务中，你可能需要去帝国军基地偷取Y-Wing战机逃离行星，也可能要到某个星球上去寻找隐居的英雄欧比王，或者是对某个帝国军事基地进行围攻。随着探索的星域逐渐扩大，每个行星都会出现各式各样的任务供你选择。另外，游戏也像《博德之门》之类RPG一样，提供了“日志”功能，让你可很方便地对所有任务情报进行检索。

作为Westwood的资深成员，3D引擎是Petroglyph的强项。他们之前开发出的3D引擎，曾为EA所用，制作了《命令与征服 II》《指环王》等一系列成功之作。这次全新的Alamo引擎，更使游戏画面绚丽得让人咋舌。你可看到桔色和蓝色的火焰从受损的大型飞船外壳喷出，许多碎片随之四散飞舞。在一段视频中，一艘星际驱逐舰受到重创，看上去就好像被人狠狠地咬了一口。

为了让玩家深切体会到那恢弘的战斗场面，游戏特别加入了一个被称为“电影战斗视角”的观察模式。启动这个模式后，画面会不断在各个热点局部战场切换，同时还有行动跟随镜头，让你看到战机划过空宇，倏忽远逝，简直就像看星战大片一样过瘾。


讲究策略，运筹帷幄，方可取胜

也许《帝国战火》不会像“星际”“魔兽”那样成为电子竞技高手一争高下的擂台，但对于一般玩家来说，这绝对是一款让人大呼豪快、娱乐性一流的星战RTS。让我们一起期待明年2月，帝国战火重燃的那一天。P

大众软件游戏测试平台

intel. ATI ASUS PHILIPS

类　型：回合制战略
制　作：Nival Interactive
发　行：Ubisoft
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB × 2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★☆

再现辉煌 Heroes of Might and Magic V
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》初体验

■北京 FAS

这些年来，“英雄无敌”的“粉丝”一直期盼能玩上3D版的英雄无敌，但2002年推出的《英雄无敌IV》却让人大为失望。而后，随着3DO的倒闭，英雄无敌系列进入了3年的冬眠期。幸好，Ubisoft买下了英雄无敌系列的品牌所有权，并且交由Nival Interactive继续进行“英雄无敌Ⅴ”的开发工作。据官方消息说，2006年春暖花开时，全新的英雄无敌将重新出现在广大玩家面前。近来，网上流传的“英雄无敌Ⅴ”Demo让众多英雄无敌系列的铁杆玩家有幸提前领略了新作的真面目。将游戏通关之后，还真是让人感触颇多。


建筑在半山腰的人类城堡



建造市政厅

英雄提升等级，学习新的技能

“英雄无敌”之3D引擎

实际上，这个网上流传的Demo并非真正的官方试玩版，而是早些时候游戏开发公司内部员工泄露出来的内部测试版。尽管如此，这个版本也可顺畅运行了，除了一些功能受到限制之外，和一般的游戏试玩版并无两样。游戏开始后，3D地形、3D建筑以及3D兵种部队会给人带来强烈的视觉冲击。在大地图上或者战场中按住右键拖动鼠标，或者同时按住Ctrl键和左右箭头键便可自由旋转视角。由此，也证明游戏的确采用了实时演算的3D引擎进行制作，一个真正的3D版英雄无敌终于来到了我们的身边。不过，就如同先前习惯了“英雄无敌Ⅱ”的游戏画面，初次接触三代的游戏画面不太适应一样，虽然本作采用了卡通风格来描绘游戏场景，渲染兵种建筑，尽量带给玩家一种轻松诙谐的感觉，但是棱角过于鲜明，而且线条比较粗犷，缺乏细腻的感觉。初次进入游戏，让人感到游戏画面似乎还需调整。相比之下，战场中的画面倒是比大地图上的画面精细一些，充分表现出了3D游戏的特色。


英雄施展魔法


略显粗糙的大地图

“英雄无敌”之兵种系统

尽管游戏场景的视觉效果有所变化，但是粗略浏览一下野外的资源矿藏、

散兵游勇、智慧之树以及风车、花环和喷泉等，不难发现本作简直就是活脱脱的“英雄无敌III”3D版。英雄伊莎贝尔率领部队进入城堡，修建设施，招募部队，这些情形与三代基本相同。民兵、弓箭手、剑士、狮鹫、祭司、骑士、天使，这些在三代人类城堡中的兵种都会在五代中出现，并且招募的建筑和升级路数也完全一样。不过，与三代中的兵种不同的是，如今五代中大部分兵种都具有了独特的技能，不仅大天使能施展复活术，祭司也可施展祝福术，骑士可施展治疗术，就连弓箭手和皇家狮鹫也能施展既有趣又实用的特殊技能。比如弓箭手可使用乱射技能，同时攻击多个敌人；而皇家狮鹫则能施展俯冲技能，选定某个敌人后，它将飞离战场画面，然后在下一回合飞回来，对敌人造成双倍伤害。所有这些不同兵种的特殊技能，都可在战场上通过屏幕下方的第二个指令进行操作，让各个兵种在进行普通攻击的同时，也能审时度势地进行富于变化的特殊攻击，使战场的策略性更加丰富。很明显，五代中的此项设定是借鉴了四代的经验。虽然Demo中只提供了人类种族，其他种族无缘得见，但我们推测其他种族的兵种也同样具有特殊能力，不过不希望出现四代中类似灯神那样影响游戏平衡性的兵种。

“英雄无敌”之技能系统

在游戏中，双击英雄头像查看英雄的资料，然后点击屏幕下方最左侧类似积木块的图标，可切换到英雄能力和技能的画面。在英雄能力方面，五代与三代一样，依旧分为攻击、防御、力量和知识4项；而在英雄技能方面，则有明显变化。首先，英雄的技能分为了主技能、副技能和合成技能。在英雄能力和技能的画面中，我们可看到英雄的技能分成了六行五列。从横向说，每一行表示一个技能系列，而第一行则是英雄专有的职业技能；从纵向说，第一列是英雄的主技能，中间3列是英雄的副技能，而最后一列则是英雄的复合技能。其中，主技能是可学习升级的，类似于三代中的各项技能。而副技能则是可学习但无法升级的，也就是说只要学会就可以了。这些技能从属于主技能，比如征兵、外交和理财就是领导的副技能，它们是主技能衍生出来的分支。至于复合技能则是无法学习的，必须满足一定条件后才能获得。比如英雄专有的职业技能和某一项主技能达到专家级，就能合成出一项特殊的技能。这一点，与“英雄无敌3.5版”《神之苏醒》中宠物的技能发展颇为类似，只是设计得更为合理细致。每一次英雄等级提升时，都可选择学习一二项主技能（或升级）和2项其他技能。这样一来，由于不同类型的英雄具有不同的专有职业技能，并且在主技能的选择上也有所不同，因此复合技能也将是千变万化的，使得英雄的职业特性更为突出，从而充分体现出英雄特长的多样性和重要性。

“英雄无敌”之战斗系统

与三代相比，五代的战斗系统进行了一些改良。首先，战场的大小将根据英雄带领的部队数量而有所变化。比如，玩家率领着由民兵、弓箭手和狮鹫3支部队组成的队伍与野外的敌人遭遇时，将在小战场上与敌人进行战斗；而玩家率领着由民兵、弓箭手、剑士、狮鹫、祭司和骑兵6支部队组成的队伍与敌人发生冲突时，则在大战场上进行作战。由于战场的大小影响着飞行部队和远射部队的战斗优势，因此玩家可根据敌我双方的部队组成来有意改变队伍的数量，从而调整战场的大小，达到有利于我方的最佳作战效果。其次，在战场画面的上方增加了时间进度指示条，每个兵种的头像都将随着时间的推移在该指示条上从右向左移动。当移动到最左侧时，该兵种开始发动攻击，然后头像回到最右侧重新向左推移。头像移动的速度取决于兵种的行动速度。行动速度越快的兵种，其头像在指示条上移动的速度越快，攻击的次数也越多，就具有一定的优势。不过，当某个兵种士气高涨或者采取防御姿态时，其头像将回到时间进度条的中间。这样，相比回到时间进度条最右侧则缩短了一半向左推移的时间，在行动上要获得一些优势。此外，英雄的行动也需按照时间指示上的进度来进行，而不能像在三代中那样只要在一个回合中就可随时施展魔法。由此可见，游戏开发者在战斗系统方面确实花了一些心思，这种设定既有新意，也比较合理。

总体来说，尽管Demo版中存在着大大小小的问题，但它毕竟不是最终的正式版，相信这些问题在游戏正式推出时会得到解决。现在，我们所要做的就是耐心等待，等到《魔法门之英雄无敌V》正式推出时，相信它将会变得更加完美，能给我们带来全新的游戏体验。P



和上期一样，本期的游戏数量仍旧不少，其中值得赏玩的作品也不在少数，似乎已经摆脱前一阶段单机少之又少的冷清景象。闲话少叙，且让我们来看看本期带来哪些佳作。

■晶合实验室 信差

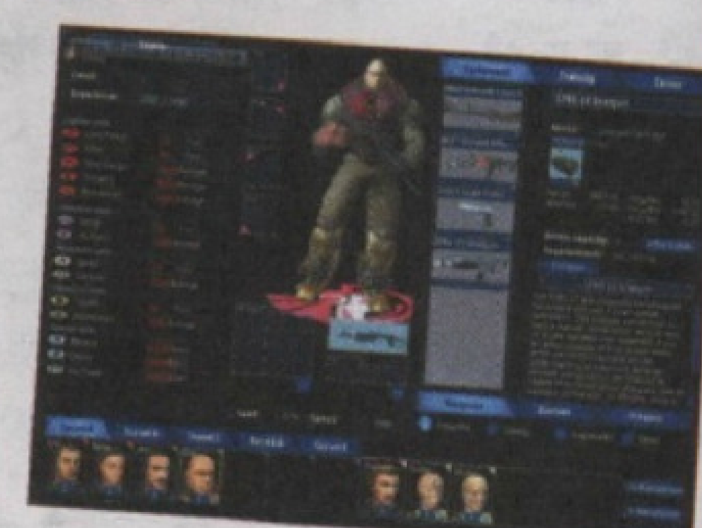
文明IV Civilization IV



类　　型：策略
制　　作：Firaxis Games
发　　行：2K Games
上市日期：2005年10月27日
推 荐 度：90

本作在秉承该系列的优点之外，也加入了不少新的元素。四代的科技树是经过重新设计的，不再有必须完成的固定时代。游戏中出现了28种奇迹，主要建筑建成后会有一段实时影片播放；取消了单独的攻击和防御值，采用了单一的力量评级。游戏中总共会有18个势力可以选择。新增元素中，“伟人”的设定是一处亮点。每位伟人都有其特定的能力，可以立即为玩家开发出一项新科技。与伟人相对应，宗教也被引入游戏中。同该系列的其他作品一样，MOD爱好者一样会得到满足。

幽浮——余波荡漾 Ufo：Aftershock



类　　型：策略
制　　作：ALTAR interactive
发　　行：Cenega Publishing
上市日期：2005年10月29日
推 荐 度：85

和外星人的战斗似乎永无止境。这一次《幽浮——余波荡漾》的剧情承接《幽浮——劫后余生》最后结束的部分，再次把玩家拉进深邃神秘的宇宙之中。本作是一款包括小组战术行动及全球战略类型的游戏，所以在游戏中不再是将敌人打翻在地那么简单，运用适当的策略以及和队友的密切配合才是取胜的关键。

职业进化足球5（实况足球9欧洲版） Pro Evolution Soccer 5

类　　型：体育
制　　作：Konami Tokyo
发　　行：Konami
上市日期：2005年10月26日
推 荐 度：90

在最新一集的《实况足球9》中，制作者为我们展示了更加贴近真实的足球游戏。游戏增加了天气要素，改良了网络引擎，使得对战更加流畅；并且在网络对战中允许两人操纵一支队伍，配合默契的话，则可达到事半功倍之效。增加特技Middle Shot中距离射门和Covering补位，前者名为中距离射门，其实完全可理解成擅长远射，因为现实中的远射高手统统都有这个特技；后者就是当队友被突破时，会积极补防。虽然笔者对球类游戏不甚感冒，但身边同事的兴奋感的确颇具说服力，让人不禁也想一试身手。

使命召唤2 Call of Duty 2



类　　型：动作射击
制　　作：Infinity Ward
发　　行：Activision
上市日期：2005年10月28日
推 荐 度：95

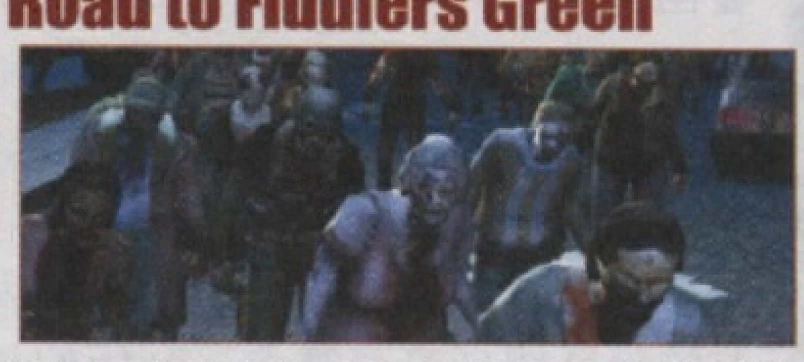
在众多二战题材游戏中独占鳌头，推出当年成为多项大奖的得主，为玩家和媒体所追捧，其一代的成功是有目共睹的。如今的二代自然备受玩家期待。笔者也不例外，得到消息后就在第一时间进入游戏。其战斗方式是采用团队推进式。和其他FPS单枪匹马从头杀到关尾的战斗方式不同，CoD2中的战斗是抢占据点式的战斗过程，所以和队友的配合变得十分重要。它取消了FPS游戏中的血槽设定，取而代之的是主角视觉的变化。当你发现屏幕开始有发红的迹象时，不要掉以轻心，这说明你已负伤了，如果再连续受到伤害则有可能挂掉。不过，你不要再寻找血包了，只要找个掩体好好休息一下即可恢复。

星球大战之前线II Star Wars Battlefront II

类　　型：动作
制　　作：LucasArts Entertainment
发　　行：Pandemic Studios
上市日期：2005年10月31日
推 荐 度：85

LucasArts靠“星战”已经赚了不少，但仍旧不肯放手，一定要把其价值榨干才算完事。本作中，玩家会看到新型的游戏模式、更多的地图以及可定制的独特作战单位。最重要的是本作中增加了绝地武士，这是任何一个“星战”迷梦寐以求的角色。本作的场景比其一代更加广阔，而且加入了太空战系统，死星内部和Leia公主的Blockade runner飞船都成了战场。当然，相对于太空战而言，笔者更偏爱使用华丽的光剑将敌人尽数轰杀。

活死人之地 Land of the Dead：Road to Fiddlers Green



类　　型：第一人称射击
制　　作：Brainbox Games
发　　行：Groove Games
上市日期：2005年10月28日
推 荐 度：80

如果你没看过该游戏的同名电影，那么你玩这款游戏时会有一种平凡之作的感觉，会看到很多同类游戏的影子；如果你看过同名电影再来玩，那么感觉便有所不同。游戏采用了“虚幻”引擎，重演电影中的恐怖情景，甚至包括有些细节也一一再现，连对话也完全和电影一样。就是说，敌人再从面前突然跳出时，等待他的不是尖叫，而是我的霰弹枪。打得兴起时，笔者坐在办公室里仰天大笑，惊得四下纷纷投来惊异的目光……

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

泰托传奇游戏集
Taito Legends

类　型：益智
制　作：Empire Oxford
发　行：Sega
上市日期：2005年10月21日
推荐度：70

伦敦黑车手——警察也疯狂
London Racer：Police Madness

类　型：模拟竞速
制　作：Davilex Software
发　行：Davilex Software
上市日期：2005年10月25日
推荐度：85

合金战士——特种部队
Chrome SpecForce

类　型：动作射击
制　作：Techland
发　行：TopWare
上市日期：2005年10月30日
推荐度：85

动物行星——氏族战争
Creature Conflict：The Clan Wars

类　型：策略
制　作：Mithis Games
发　行：Cenega Publishing
上市日期：2005年11月3日
推荐度：85

卡特彼勒建筑大亨
Caterpillar Construction Tycoon

类　型：策略
制　作：Activision Value
发　行：Activision Value
上市日期：2005年10月23日
推荐度：75

无可救药
Total Overdose

类　型：动作
制　作：Sales Curve Interactive
发　行：Eidos Interactive
上市日期：2005年10月26日
推荐度：80



英国皇家空军特勤队
SAS Anti-Terror Force

类　型：第一人称射击
制　作：Davilex Games
发　行：Davilex Games
上市日期：2005年11月4日
推荐度：80



幻想国度
Realms of Illusion

类　型：冒险
制　作：Detalion
发　行：The Adventure Company
上市日期：2005年10月27日
推荐度：85

四眼天鸡
Chicken Little

类　型：冒险
制　作：Buena Vista Games
发　行：Avalanche Software
上市日期：2005年11月2日
推荐度：70

外交风云
Diplomacy

类　型：策略
制　作：Paradox Interactive
发　行：Paradox Interactive
上市日期：2005年11月4日
推荐度：75

赌机高手
Reel Deal Slots Bonus Mania

类　型：模拟
制　作：Phantom EFX
发　行：Phantom EFX
上市日期：2005年10月23日
推荐度：70

帝国时代III（中文版）
Age of Empires III Chinese

类　型：策略
制　作：Ensemble Studios
发　行：Microsoft Games
上市日期：2005年10月27日
推荐度：90

X3太空贸易战
X3：Reunion

类　型：模拟
制　作：EgoSoft
发　行：Deep Silver
上市日期：2005年11月2日
推荐度：75

大富翁梦之童话大陆（中文版）
Dream of fairy tales Chinese

类　型：智益
制　作：未知
发　行：未知
上市日期：2005年11月5日
推荐度：70

海洋公园帝国
Marine Park Empire

类　型：策略
制　作：Enlight Software
发　行：Enlight Software
上市日期：2005年10月23日
推荐度：75

过山车大亨3——野生动物园
Roller Coaster Tycoon 3：Wild

类　型：模拟经营
制　作：Chris Sawyer/Frontier Developments
发　行：Atari
上市日期：2005年10月27日
推荐度：85

世界赛车2
World Racing 2

类　型：模拟竞速
制　作：Synetic
发　行：TDK Mediactive
上市日期：2005年11月3日
推荐度：75

迷城的国度（日文版）
Xanadu Next Japanese

类　型：角色扮演
制　作：Falcom
发　行：Falcom
上市日期：2005年10月25日
推荐度：80

丛林之狐2
Vietcong 2

类　型：动作
制　作：Pterodon
发　行：2K Games
上市日期：2005年10月27日
推荐度：80

象棋高手9
Fritz 9

类　型：益智
制　作：Chessbase
发　行：Chessbase
上市日期：2005年11月3日
推荐度：75

军团竞技场
Legion Arena

类　型：策略
制　作：Slitherine Software
发　行：Black Bean/Strategy First
上市日期：2005年11月5日
推荐度：80

武侠游戏的

■北京 司马XX

从武侠说起

对于武侠这个概念，我已经无法再作更为生动客观的阐述了。上有金庸古龙的大作镇山，以每年数十万本的销量发放到读者手中；下有地摊上

仙剑奇侠传

摆放的《传奇XX》《XX武侠》等杂志孜孜不倦为全国老百姓补习武侠知识。我想说起“武侠”，说起“江湖”，套用一句徐克的话更为形象——“有人的地方，就有江湖”。那么当然了，有江湖的地方就有武侠。至于武侠这个概念在游戏中的运用，好比我们都知道的一些“西方奇幻”“日本战国”什么的，与之相应而产生的“中国武侠”游戏，其实并没有什么玄机。当然，根据“武侠”这个背景，在游戏中衍生出了一些独特的有鲜明特点的事物，这跟西方的魔法、日本战国的武士道精神一样，在武侠世界中，一样也有属于自己特色的东西。首先，我们有一个江湖，江湖中分为诸多门派，每个门派之间是既联系又矛盾的个体，每个江湖人之间也是既矛盾又联系的个体，由此就产生了百年的武林，千年的武侠文化。我们从武侠小说或者武侠电影中，很难判断一个江湖究竟像什么。它不像一个社会，因为它没有不同的阶层和谁领导谁的问题，如果说一定要选举出某个领导者，那势必将引发一场无政府主义者的大斗殴，而且每每斗到最后还会不了了之。我更愿意觉得，武侠世界的深刻意义不是追求对他人的统治，而是追求个人的突破。这与某些历史类的游戏就有了实质性的不同，武侠游戏的根本在于修炼个人，而不是称王称霸地臣服别人。于是武侠游戏的结局也不会如何轰轰烈烈，它应该没有“一览众山小”的野心，而是专心于突破自我的努力。

我们现在所见的武侠游戏，大多有以下几个重要组成部分。

其一，主角天赋过人，福泽深厚，屡遇奇缘，最后就变得十分能打。从一开始被别人打得满街跑到后来可以把别人打得满街跑，而且不仅可以打一个，还能同时打十个、百个，还都是掌门级别的那种。



金庸群侠传



金山的“剑侠”系列

其二，主角总有离奇悲哀的身世，不是爹死了就是娘死了，有时候



韩国人也会到武侠领域来插一脚——《热血江湖》

一开始就是孤儿，有时候半路父母双亡，更悲惨一点的就是刚认了亲爹妈就由于七七八八的突发事件黑发人送白发人。最后无一例外仇家得倒大霉，无论躲到天涯海角，也要被主角找出来轰杀成碎片。

其三，主角一路上没药没钱不要紧，但肯定得有红粉知己，数量从8个到80个不等，年龄从8岁到80岁不等。其中某些命苦的红粉知己肯定活不到最后，要么不小心被坏人杀了，要么掩护主角被砸了，总之为了社会的安定团结，做出一点牺牲是必要的。剩下的就可以享受跟主角组建幸福美好家庭的高级待遇了。没错，不用怀疑，这就是一直以来武侠游戏赖以生存的必备因素。

武侠游戏发展中的3个里程碑

本着不谈发展史、不杜撰胡扯的原则，我只说说我所经历的武侠游戏以及其发展。其间有所遗漏或偏颇，欢迎指正。

我认为如果谈武侠游戏的兴起，那么不能绕开的游戏有3款：《仙剑奇侠传》《金庸群侠传》以及《剑侠情缘》。这3款游戏分别标志着武侠游戏的3个里程碑：“仙剑”代表了武侠游戏被普遍认可，“金庸群侠”代表了武侠游戏在游戏性上的突破和创新，“剑侠”则代表了一种套路的








确立和成熟。可以说，这3款游戏都对武侠游戏以后的创作和发展起到了极大的影响。《仙剑奇侠传》在未来



《天下霸图》为武侠游戏的类型提出了新思路



很受好评的“天地劫”系列

的10年里证明了自己的成功，出续集拍电视剧，“仙剑”式的故事和结局波及了整个武侠游戏市场，就因为赵灵儿死了，以至于之后的千千万万女主角都死了。就因为李逍遥有了女儿，以至于之后千千万万的英雄儿女都有机会成为续集的主角。“仙剑”的故事很大程度上已不再是一个个体，而是一个模式。它后来就如同一个模具，某游戏有个武侠的壳，在模具上定个型就可以上市了，如同批量生产的意思。死一个赵灵儿是种震撼，死几十几百个赵灵儿可就是谋财害命了。

《金庸群侠传》一直都是我十分推崇的游戏，推崇的原因不在于它的故事，而是它的视角以及游戏性。作为一款游戏，它首先必须要好玩。“金庸群侠”的创造性体现在它看武侠世界的角度上，可以说发展到现在，仍然没有一款武侠游戏能比拟“金庸群侠”的武侠视角。它能够让你一遍又一遍地玩，还不会有重复感。据我所知，直到现在仍然有某些独立的网站在以“金庸群侠”为基础修改它的数据来创造各种各样的江湖，这在其他的任何一款武侠游戏里都是不能想象的。其次，“金庸群侠”的系统和武学设计亦相当出色，在上世纪90年代，“金庸群侠”在武侠游戏领域的复杂程度和包容性可以说是独一无二的。从画面上来看，“金庸群侠”简直惨不忍睹，在它之后，还没有一个游戏能够让我忍受人物脑袋上出现如此频繁的齿轮状物体。

比起之前的两款游戏，《剑侠情缘》的影响明显要低一些，不过这并非是贬低它的重要性。《剑侠情缘》应该是武侠游戏真正进入一个单独的游戏类别的代表之作。在这款游戏中，除了前面提到的要素外，还真正强化了“家国天下”“侠之大者”此类的概念，尽管像是“仙剑”中的赵灵儿也堪当这样的赞誉，但是并不如“剑侠”表现得彻底。而事实证明，在后来的数年里，越来越多的武侠游戏都不能跳出这个框框，甭管是号称“武侠新概念”的还是号称“史诗巨著”的；甭管是台湾省公司开发还是内地公司推出。你要想红袖添香闯江湖是可以，但要是没有点为国为民、拯救苍生的气势，人家都不带你玩。

20世纪90年代的武侠游戏就已经在探索中确立了自己的制作方向和大体的结构框架，所以可以想见的是，框架一旦确立，未来就再难有《仙剑奇侠传》这样有影响力的作品和《金庸群侠传》这样的异类了。

武侠游戏的发展

如果非要为武侠游戏的成熟阶段定一个明确的时间，那么我觉得应该在2000年前后。2000年是一个很特殊的时间，那个时候网络还没有降低门槛深入千家万户，但是电脑却已经普及了，大多数人家中都有了能跑起Windows的电脑。正版的游戏盘不再是统一的69元或128元这种离谱定价，而也顺应市场地推出了各种各样的“经济版”“典藏版”“百年收藏版”等等。总之，大环境为单机游戏提供了生长的土壤，武侠游戏也在这个时候进入了自己的成熟阶段。



这样的意境是只有中国玩家才能领会的

由生至死

武侠游戏的

由于这个阶段武侠游戏的大受欢迎，促使各老牌厂商都或多或少投入资金和人力在此之上，新加入其中的也用尽手段分一部分市场。在这个阶段，金庸和古龙的作品仍然是商家不遗余力挖掘内容的宝矿，继很早之前智冠推出的一系列金庸小说改编的游戏之后，又有一批重新打造的“新”金庸游戏抢夺市场，并无一例外地喊出了“全3D”之口号，武侠游戏至此不再靠内容本身吸引眼球，而将更多的精力投入到画面、音乐以及炒作上。

总的来说，这个阶段的武侠游戏可能什么都像，但就是不像武侠游戏。这么说可能有些拗口了，简单的解释就是：力求靠新意靠变化取胜的某些新武侠游戏概念的代表试图吸取


“群侠”系列很快就走到了尽头



后期智冠推出的一系列3D武侠游戏实际上是在加速武侠游戏的衰落

其他游戏类型的长处，用以充实和完善自己，但却起到了喧宾夺主的作用，让游戏失去了本身的武侠味道。大家可以回想一下，在2000年前后如潮水般的单机武侠游戏中，我们看到了多少真正回肠荡气的武侠呢？我们见过在武侠游戏里养宠物的、造药水的、盖房子的、训练召唤兽的、甚至玩益智小游戏的；我们也见过Q版画面、见过卡通漫画版画面、见过“纯3D”画面。但是在这些背后，武侠精神、江湖和令我们热血沸腾的一些东西已经不见了。可以这么说，武侠游戏成熟的同时标志着武侠游戏没落的开始，因为在成熟之后求新求变的过程中，武侠游戏也在慢慢失去自己原有的精神。技术的发展使武侠游戏承载了更多不属于它的内容，也让武侠游戏失去了它本身的那种魅力。我觉得这与武侠电影的某些发展很相似，在发展初期，武侠电影同样秉承着“真实地重现武侠精神”这一原则而深受观众喜爱。但是特技和效果等各种客观因素的介入使得武侠电影一度粗制滥造，喧宾夺主。徐克作为武侠电影的旗帜性人物，其巨资制作的《蜀山传》就由于失去了武侠的真正精神而在票房上兵败滑铁卢，可以说，武侠并不只是华丽的画面、无敌的英雄、无厘头的爱情所能涵盖的，它所应该具有的内容远比这些多得多。


《秦殇》是一款好游戏，但是它并没有赢得所有的传统武侠玩家

武侠游戏的没落

武侠游戏确实已经没落了，谁都不能否认。说到这一点，显然要考虑到多方面的因素。从大环境上来看，2003年前后网络的发展迅猛，不仅带动了门户网站、网络文学，也同时促进了网络游戏产业的发展进程。网络游戏和电子竞技成为游戏的两大支柱，而单机游戏市场变得更加低迷。从产品本身看，网络游戏的巨大利益趋使游戏制造商们统一将眼球集中在了这一块蛋糕上面，武侠游戏的研发力度缩水性可想而知。一开始还有许多制作人信誓旦旦地表示：“我们不会放弃单机游戏，这是我们的理想。”可是没钱还谈什么理想？这也许真有点残酷。由于受了大环境和自身研发能力不足的影响，代理国外的成品网络游戏成为游戏厂商们的最佳选择。而在国内，研发一款优秀的网络武侠游戏难度之大、所需资金之多也是大多数公司所不能承担的。笔者所知的情况是，当时一些已经推出测试的网络武侠游戏也大多为半成品，框架基座只搭建了一半或者更少就拿了出来，然后靠一点一点地更新版本来完善。其结果就是各种Bug千奇百怪、层出不穷。而游戏性——我想这几乎成了网络武侠游戏的致命伤，原本应该是优势的地方如今却成为最要命的负面因素——除了无休止地杀怪外，玩家可以做的恐怕就只有杀“人”了。

在2003年，就笔者所知还有更夸张的情况存在，一些打着“原汁原味中国武侠文化”旗帜的游戏其实就是

从韩国代理过来一款现成的游戏，然后在汉化的时候将其中一些物品、地点、NPC的名字改得武侠味道浓重一些而已。这其实有什么困难呢？比如说一把剑，叫“奎尔塞拉”是它，叫“湛泸”也是它，谁也看不出来什么。只要韩国公司允许，两个汉化人员在一周之内就可以将一款韩国奇幻游戏全部汉化成为武侠味道浓郁的武侠网络游戏，这并不是耸人听闻。为什么一个能与西方奇幻世界分庭抗礼的东方武侠世界在游戏中所体现的落差却如此之大？这实在是值得深思的问题。就笔者所知，许多玩家是这样：玩《传奇》的时候是当武侠游戏玩，打怪、杀人时组织够义气的“兄弟会”拉帮结伙打群架；玩《剑网》的时候也是这么玩，打怪、杀人时组织够义气的“兄弟会”拉帮结伙打群架；到后来玩了《魔兽世界》还是这么玩，打怪、杀人时组织够义气的“兄弟会”拉帮结伙打群架……刷装备为了什么？自然是为了更好地打架。不过在《魔兽世界》中这么干的还是少数，因为暴雪设计了丰富的内容供玩家去探索，但是在某些网络游戏中，我们似乎也没得选择了。

对，我们需要好的策划来设计出完善有趣丰富多彩的武侠世界，需要好的程序员来实现它，需要好的美工来创造出让人赏心悦目的画面，需要好的运营商来为玩家提供服务，需要好的玩家来共同创造真实的武侠世界，这就是我们所需要的。但这其中，我们最需要的还是策划来提出让人兴奋的创意，怎样打造一个符合你我心目中武侠世界的创意。这“第一个”完善而有价值的构想就如同之前《仙剑奇侠传》的作用一样，不仅仅作为独立的一款游戏存在，而可能是之后所有武侠网络游戏的模板，以及之后所有成熟作品的基石。但现在的问题是，我们没有这“第一个”，不管是“剑网”还是“刀剑Online”，它们都还没有跨出这了不起的一步。



金山的《天王》是一次新的尝试

《刀剑封魔录》是后武侠时期的代表作

武侠游戏的未来

如果要谈武侠游戏在未来还是否能有所发展，这恐怕谁也预计不了。因为它也受着众多方面的影响。

首先，作为开发者与设计者，他们心中是否有武侠的概念是个不容忽视的问题。我们都知道，暴雪的开发人员在做《魔兽世界》的时候由于在概念上意见不合而导致部分核心人员离开团队另立门户。可是今天的成绩证明，《魔兽世界》的质量并没有受到多少影响，无论是欧洲、美国还是中国、韩国的运营成果都十分喜人。另一方面，从暴雪出走另立门户的那部分开发人员也拿出了不同于《魔兽世界》的作品《公会战争》，这款从概念到内容完全不同于传统网游的上乘之作也受到了大量好评。



这样的游戏推出后很快就陷入沉寂

这个例子或许说明，游戏的开发和设计中创造性的可贵，武侠游戏也同样面临这个问题，如果想改变很多玩家“江湖就是腥风血雨”的观念，首先制作者们必先端正自己的态度。

其次，喜爱武侠游戏的玩家本身也应该思考。“每个人心中都有一个江湖”，在要求游戏更“武侠”、更好玩之前，我们似乎应该也要先知道自己心中的江湖是什么样子。对某些一直沉迷在《传奇》中的玩家来说，《传奇》的世界就是一个江湖；也有些玩家不碰网游，抱着“仙剑”“轩辕剑”一代二代三代反复玩，这里就是他们的武侠世界。要做到什么程度才能符合每个人心目中江湖的形象？这是一个目前没有答案的问题。


购买日本漫画版权的《龙狼传》，也以武侠的名义问世

单机游戏市场没有前景，网络游戏市场缺乏足够的竞争力，这就是“武侠”在游戏中所遇到的尴尬处境。看似艰难凶险，其实更像是市场在营造一种压力，让它寻求自我突破。武侠在中国人心目中的位置其实根深蒂固，如果主观一些讲，它与每个人心目中的荣誉感早已融为一体，中国的玩家无一例外地崇尚武侠精神，同时也热爱它。我想，无论到任何时候，我们都只缺关于武侠的作品，而不会缺少玩家。P



制作	Ensemble Studios
发行	微软
载体	CD×3
类型	RTS
语言	英文
环境	Windows XP



百变王者
——评《帝国时代III》

■贵州 yago（本刊特约作者）

自打《帝国时代Ⅱ》资料片《征服者》2000年问世后，5年时间转瞬即逝，如今该系列的第三代掌门人《帝国时代Ⅲ——发现时代》（以下简称AOE3）在玩家们的热烈期盼中登台亮相。本作秉承先辈统驭群雄的王者之风，既保持了源自一代的基础结构，又有诸多化繁为简的改进。空前华丽的图像从公布之初就成为大众关注的焦点，正式发售后更有取代DOOM3成为硬件评测专用软件之势。

当人类史上所有波澜壮阔的伟大战争在无数款游戏中泛滥成灾后，Ensemble拿AOE3开了个玩笑。传颂千古的皇帝和大英雄们被赶下舞台，在我们眼前的既没有贞德也没有成吉思汗，只有虚构的布莱克家族三代人的奋斗史。单机战役的三幕故事以该家族三成员在1500至1850年间的冒险为线索，欧洲列国争霸美洲大陆的较量或明或暗交织其间。摩根·布莱克原本是一位卑微的苏格兰铁匠之子，自从加入圣约翰骑士团后全力效忠组织，他为了正义之名与奥斯曼土耳其、西班牙人和邪教组织从欧洲一直打到新大陆；约翰·布莱克是摩根的孙子，这位冷酷佣兵与印第安知交经受了欧美七年战争的血火考验；艾蜜莉亚·布莱克是约翰的孙女，这位性格刚强的新女性扮演的是西部拓荒者的角色。



游戏主菜单背景为母城

多文明种族是AOE的招牌特色，不过在三代把玩家可选择的种族数缩减到8家，这是本系列有史以来一大动作调整。1997年面世的AOE有12个种族，它的资料片《罗马复兴》在此基础上又增加了4个新种族，AOE2有13个种族，《征服者》把这个数字提升到18，没想到到了三代种族数却只有《征服者》的一个零头。这是因为一方面本作以美洲近代史为时代背景，从历史的角度看，当年意图染指美洲大陆的国家的确不多，游戏中八大帝国里倒有不少是硬凑的龙套角色。也许俄国还可以扯上阿拉斯加，可德国和奥斯曼土耳其跟美洲的关系就有点搭不上界。另一方面众多种族也带来不容忽视的副作用，即使是巅峰时期的AOE2也饱受指责，不少种族之间区别甚微，随着

种族数目的增加，制作者为保证游戏均衡性所做的调试工作也不得不呈几何级数递增。

要想添加更多有趣的可变因素不一定非得靠庞大的种族数，Ensemble的另一系列作品《神话时代》可算作是AOE2的姊妹篇，本作的时代升级设定就明显参考了《神话时代》的创意，时代升级完成后玩家可在两种不同的升级方向之间作出选择，不同选择的区别主要在于能带来不同奖励单位，这在初期还是很有战略意义的。母城是AOE3的原创概念，各国在欧洲本土都有己方母城，争霸美洲新大陆的战斗中修造建筑或消灭敌人都能获得经验值，经验值攒到一定量即可用来兑换母城卡片，使用卡片可为前线作战的己方部队迅速获得增援单位或资源。


故事从摩根·布莱克开始

母城设定为AOE3的强大图像引擎提供了一个炫耀火力的“秀台”，不过这东西也产生了一个不容忽视的大问题。比如新玩家选择了西班牙并选定自己的母城后，与其他玩家联网对战或自己离线进行人机模拟对战产生的战绩都将分别影响到母城的级别，于是母城在成为积累战功的象征同时也成了某种意义上的包袱。有心建造一座富丽堂皇的母城的玩家在联网对战中肯定无心选择其他种族。为了让母城更漂亮或解锁本种族的全部卡片，大多数人都会在选定某个最适合自己的民族后一直在网络或模拟对战模式中死抱这棵树不撒手。这项设定也许本意是想提高游戏的重复可玩性，但却有误入歧途之嫌，妨碍了玩家们随心所欲领略游戏的全貌。

由于图像引擎对DirectX 9.0和Shader 3.0的完全支持，AOE3的画面以HDR（高动态光影范围）效果为噱头，该效果显著改良了其他游戏中明暗光线对比过于强烈的情况，场景中物体的光照效果非常接近真实，景深的层次感由此得以清晰表现，任何有幸能够目睹本作HDR效果的朋友一定会为眼前那幅人间美景而陶醉。可惜要欣赏到所谓“菲涅耳反射率”的水面效果，玩家老爷必须装备NVIDIA GF6或GF7系列的新型显卡，如档次稍逊或为ATI显卡，功能设定里的着色器栏内就别想找到开启HDR效果的“Very High”选项，这对尚未脱离MX440宿命的广大玩家来说真可谓“如画风景虽好，怎奈门票太贵”。即使放弃HDR和Shader 3.0所带来的绚丽，AOE3的画面也毫不逊色。如果对画质不是太挑剔的话，5700之流的中档显卡已足以品尝这道帝国盛宴，你仍然能够看到舰炮齐射时巨大船身的震颤，以及地面炮兵每次开炮后用通条清理炮膛的细微动作——特别有趣的是己方部队全歼敌人后会自发地全体振臂欢呼。不同级别的显卡可逐步降低图像设置保证流畅运行，例如关闭抗锯齿、降低着色器品质、细节程度以及材质品质等等。通常第一次进入游戏时，系统会根据当前硬件配置自动调整为最佳设定。

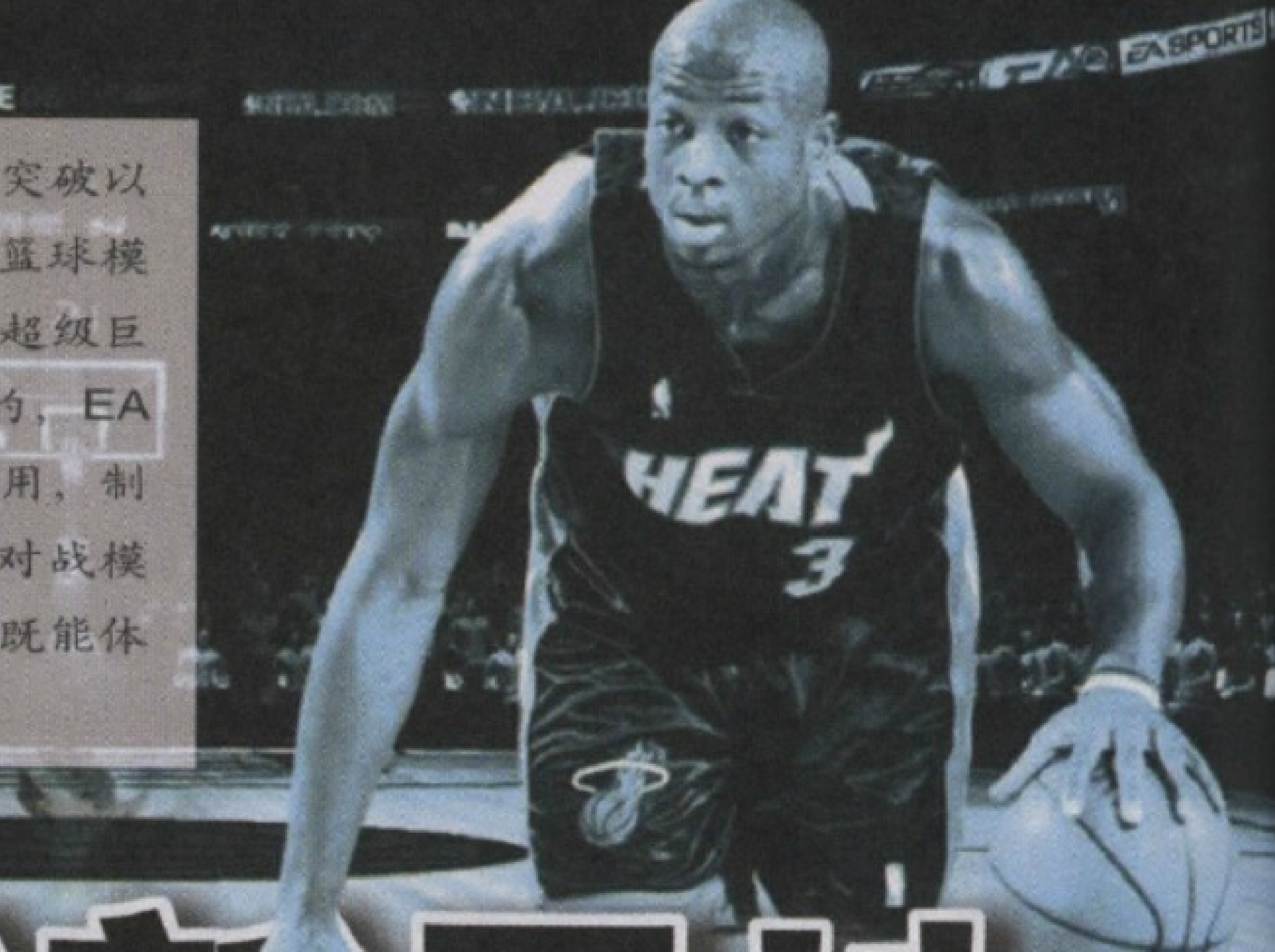
AOE3下了大功夫简化操作，首先是取消二代四大资源中的石头，仅剩黄金、木材和粮食，采集资源的农民也不用造锯木场、矿石库，直接采直接收入国库。与《征服者》相比种田更方便，十几个农民挤一座农场里劳作即可保证稳定的粮食供应。新出现的贸易驿站也应该是一种隐形资源，地图上如果出现贸易路线，玩家就要在沿途的特定路点抢修驿站以获取资源奖励，只要能保证驿站的控制权就可以坐收盈利。操控方面的不足是群体中单选过于麻烦，例如拉框选取一堆混编部队后，如果要单独选取其中某种部队必须按Ctrl键再单击该部队头像才能完成，不像二代中直接单击该部队头像即可。不了解Ctrl键功能的玩家很难在激烈混战中选中己方英雄，这在瞬息万变的联机对战中特别容易误事。


战斗在美洲丛林中

游戏中的单位数量也明显缩水，各国不再拥有种类繁多的部队，兵种相克的概念仍在，但玩家却没有太多同类兵种可供选择。好在还有美洲印第安土著部队客串登场充门面，利用这些外籍雇佣兵基本能实现兵种建制的灵活搭配。令人遗憾的是，英雄综合实力下降太多，他们不再是战场上的超级小强，倒更像是多用途的农民，开局兼任侦察兵，修修驿站挖挖财宝，遇上战斗也可以施放杀伤力较大的绝招（但恢复时间奇长）。英雄唯一的优点是打不死，被揍趴下后只要附近没敌人了又会慢慢活过来。三代中战场的真正核心是大炮，各种不同特性的大炮主宰着战争的最终胜负，看似坚不可摧的高墙挨不了追击炮几下，轻炮打地面部队简直是既准又狠。

从AOE3的骨子里我们几乎毫不费力就可以嗅到始自一代的气息，隐藏在精美3D图像和出色音效后面的依旧是那个大家熟悉的《帝国时代》，正因为这种熟悉，玩家们很快就能投入到发现时代的新世界中去。当然也有不少人暂时还无法接受某些幅度过大的改动，如无法夺取敌方建筑物。即时战略类游戏的竞争日趋白热化，AOE3要想重振昔日领头羊的尊崇地位希望不大，不过无论是出于门庭风骨的考虑，还是就它那惊艳的图像来看，AOE3仍可以算一款精品。P

AGE OF EMPIRES III



有如编年史般的体育模拟类游戏，每年都需要寻求新突破以避免类同旧版本。NBA Live系列游戏作为一款多平台的篮球模拟竞技游戏，一直都在真实与畅快中寻找平衡点。现实中超级巨星在球队中的巨大作用和影响力是普通球员所不能比拟的，EA以此为背景，用特殊的巨星动作来突出明星在球队中的作用，制作了NBA live 06。游戏还新增加了畅快淋漓的全明星赛对战模式以及让人叫好的篮球战术指导，期望能让大家在游戏中既能体会到篮球的真实，又能感受到游戏的乐趣。

战术篮球新天地——NBA Live 06

■NBA竞技世界 冰河

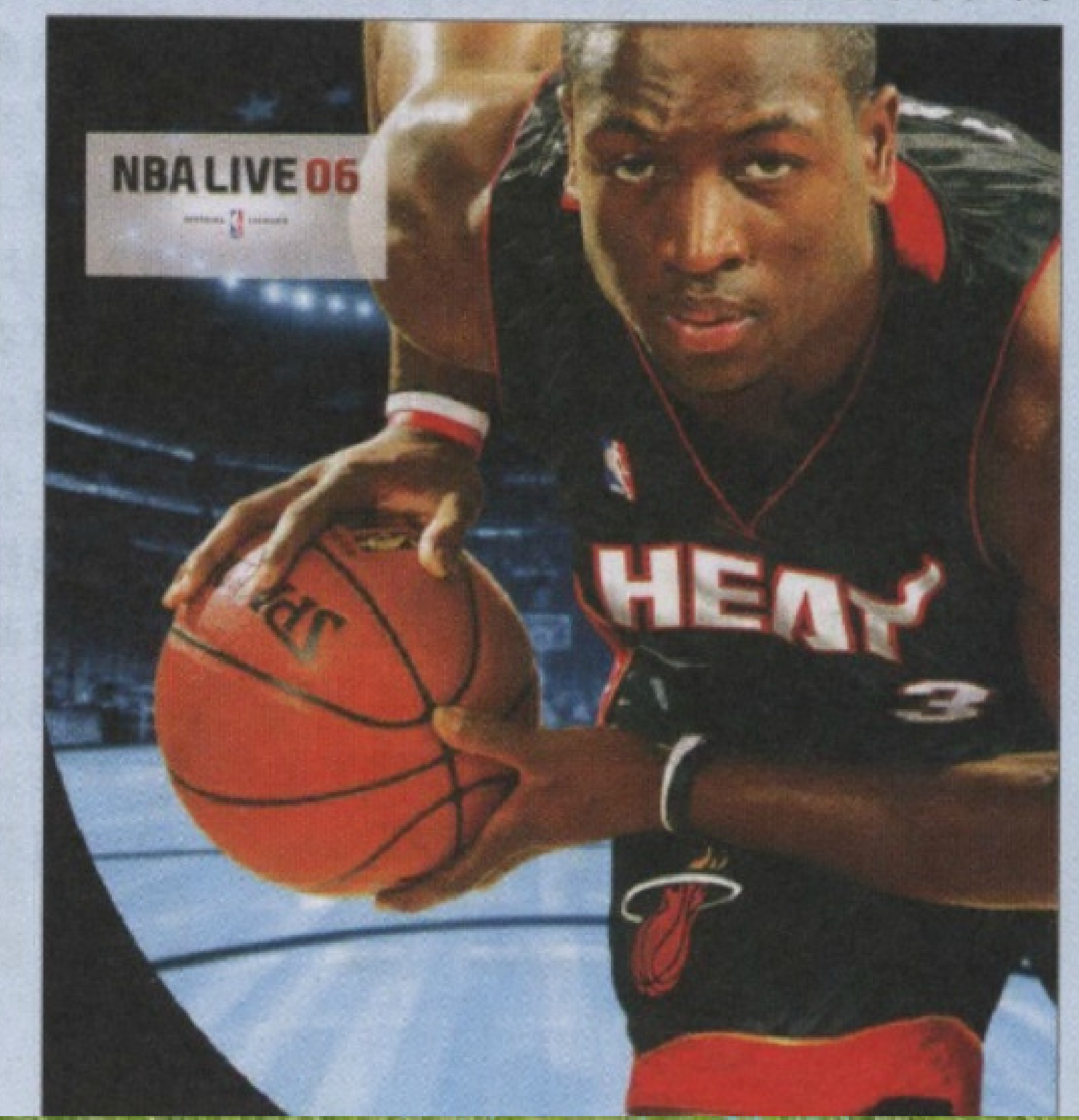


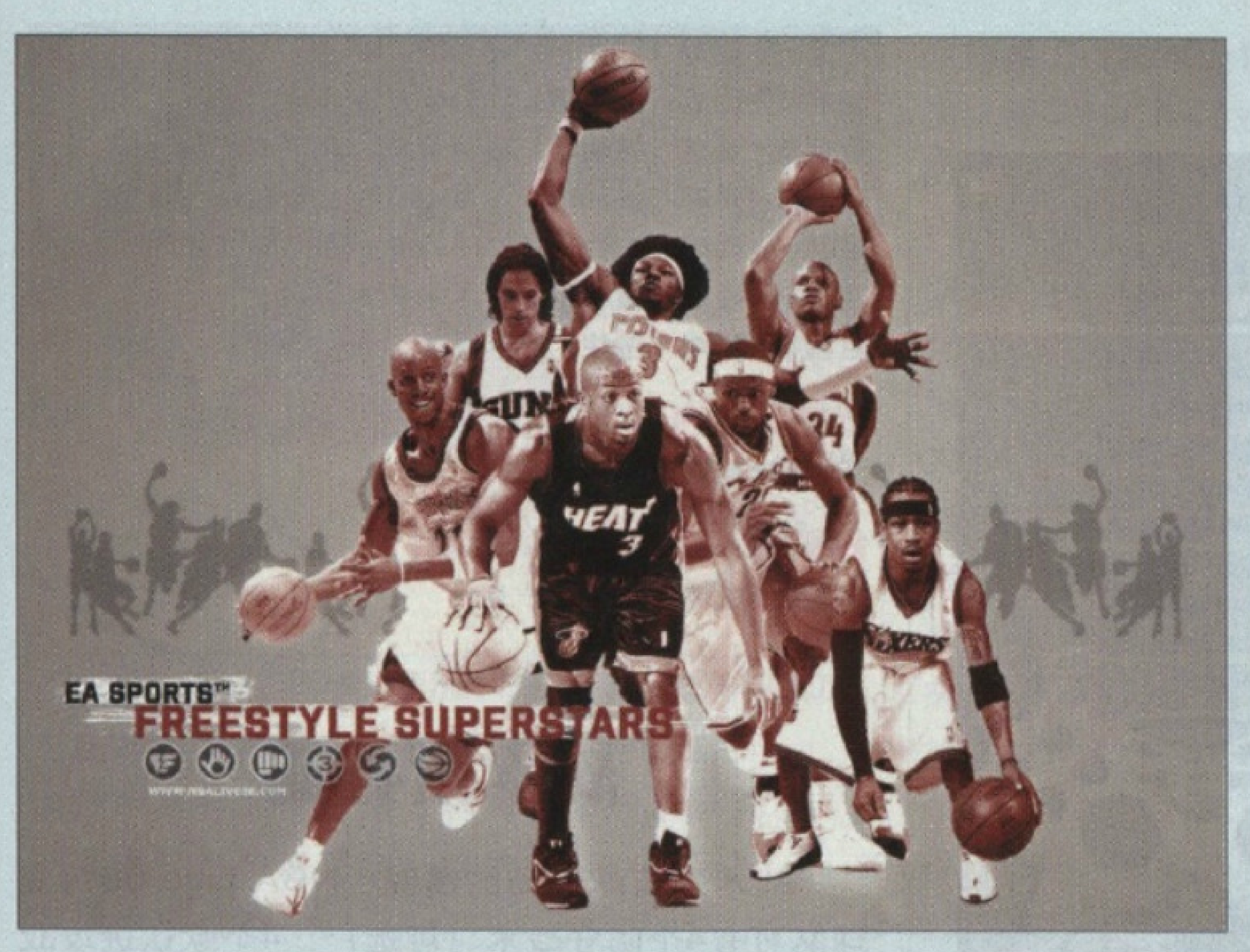
经营管理篇

王朝模式是让玩家担任总经理来管理一支球队，带有经营性质，游戏性比普通比赛要强很多。进入王朝模式，选择了要管理的球队后，会得到第1份工作——聘用教练和其他工作人员。球队老板会提供2.1M左右的资金（少于2.1M的建议重新开始，因为这个钱数以后很难增加，太少了不利于球队运作），让你在两周时间内为球队请助理教练、训练师、球探，如果你过了聘请时间而没有请到足够的人，老板会亲自去请人，并且把你臭骂一顿，哪怕是他自己选的人比你选的还要差。

球探可派去探查下一个对手的情况，也可派去查探参加下一赛季选秀的球员，球探的专长如果带有非洲、欧洲、北美、亚洲这几个洲名的话，他们去探防该地区新秀时会搜集到更多的资料。不过，我们也可等电脑先选秀完成后看到新秀的具体数值再去和它换人，所以球探随便请一个最便宜的也就可以了。训练师在队中的作用是帮助受伤队员恢复，实际上起到队医的作用，专长有躯干、臂部、腿部。如果请一个有专长的训练师，队员相应部位受伤则恢复时间会短一些，不过对球队的意义也不大，还是请一个便宜的来凑数吧，用省下来的资金去请3名负责训练队员的助理教练。助理教练专长有5种：“全能”是指派训练中锋和前锋时，可加强内线得分、阻挡技巧和力量这几个数值，“防守”对球员的抄球、敏捷和防守意识的提高有奖励加成，“后卫”可加强球员的运球、传球和进攻意识，“抢篮板”可提升球员的防守意识以及篮板技能，“射篮”提升球员的3分球、投球和罚球的命中率。

游戏中的明星是那些有超级巨星技能的球员，超级巨星有8个不同类型——高飞球员擅长花式扣篮，需要球员满足速度80、扣篮85、弹跳85的条件；得分者（内）擅长篮下进攻，需要球员满足投篮75，内线得分80，进攻意识85的条件；得分者（外）擅长突破上篮和投篮，需要球员满足投篮80，运球能力80，进攻意识87的条件；主控球员擅长控球和花式传球，需





要球员满足传球80，运球85，进攻意识85的条件；威力球员擅长虐筐和骑人扣篮，需要球员满足力量85，耐性85，灌篮85的条件；射球员是神投手，需要球员满足投篮80，3分80，罚球85的条件；抄截者（内）是盖帽高手，需要球员满足防守篮板80，盖帽80，防守意识80的条件；抄截者（外）是抢断高手，需要球员满足敏捷85，抄截80，防守意识85的条件。要想把球员训练成符合要求的巨星，就需要根据自己要培养的队员的潜质和培养方向来选择有特长的助理教练对他们进行重点训练。因为一名助理教练只能重点训练一名球员，所以一定要把在前面省下来的工资都拿来请3名助理教练以同时重点训练不同球员，并可增加能力增长的机会。把球员培养成超级巨星是一件艰巨而有趣的工作，而且在赛季中途没办法调整工作人员，所以一定要在开始时就要根据需要做好准备工作。

球员交换（转会）前先看薪水，如果自己的薪水总额已超过了工资帽（薪金是负的），则转会时球员的工资不能超过总工资的25%或工资差大过100K。满足了这个前提条件再看其他球队对你的人的兴趣度（球员名字后面那条绿色的横杠，越长表示兴趣越高），如果发现他对某个位置的球员比较喜欢（绿色很长），那就把自己想卖的队员在“球员名单管理”的“编辑球员名单”中的位置改成别人需要的位置再拿去交换，成交度会大大增加。如果对方对我的人兴趣不大，但我非常喜欢他的球星，非换不可的话就要先去找个他替补最少的位置，比如大前锋位置他只有一名能力不高的替补，然后就下大价钱去换他的主力大前锋回来，他走了主力后，就会非常需要这个位置的人了，我们再投其所好，可较容易地换到自己想要的人。

要当一个成功的经理，必须时刻关注球队的薪水构成，尽量把一些年老不用、潜力小的转走，转来更年轻有潜力的新人。在“球队经理办公桌”的“即将到期的自由球员”选项里能看到自己和其他各队将要到期的自由球员名单，计算好自己在赛季结束后能剩余多少薪水以签下好的自由球员，因为球队薪金总额超过了薪资上限的话是不允许给自由球员开出超过1M的合同的，而游戏中很一般的球员的能力都在60以上，上了60之后他们大部分都会要求1M以上的工资，更不用说那些能力高的了。没有足够的薪水余额就没办法满足大牌自由球员的合同要求。不过和自己队中的自由球员签约，可超过这个薪资上限，所以当自己的队伍构成比较满意时，就不需要过多关注自由球员名单，只需在每年选秀那里补充一两名新人替换掉退休的球员就可以了。

游戏操作篇

激情四射的灌篮大赛可通过网络联机对战，不过只支持一对一，比赛时屏幕分成左右两个部分，一边是自己一边是别人，扣进好球会有加分，而扣篮失败则减分，在出现加分球字样时，扣进加分球积分翻倍，先完成预定分数的一方获胜。扣篮大赛中最基本的操作是：起跳、做动作、扣入，扣入后再做一个庆祝动作。用手柄控制的话正面的4个按键是基本动作键，左摇杆控制方向，右摇杆做抛球动作，手柄顶端左上的L1和右上的R1键是“灌篮变化”，主要是用来增加动作难度的，扣篮成功后用右摇杆做庆祝动作。每一个起跳动作和手柄上的其他按键可任意组合，扣篮最主要的就是掌握好起跳时间和空中滞留时间，另外就要看个人的创造能力和想象力。空接扣篮通常得的分数都比较高，所以要想尽快把对手打趴下就必须掌握好“抛球→接球→扣篮”的诀窍——把手柄右摇杆推向上下左右4个方向、向4个方向按住不放、转动半圈、转1/4圈、转整圈都是不一样的抛球动作（头顶脚踢、正抛反抛无所不包），用“灌篮变化”键和抛球键配合就可把球抛向篮板或计时器反弹。还可在抛球时按下手柄方向键，把球抛向球场左右两边的大屏幕、摄像机之类的东西，而球在空中时按下“灌篮变化”键，再加上“扣篮”键配合，球员便可做出前空翻的动作。扣篮成功后的庆祝动作是靠手柄的右摇杆做出来的，右摇杆向任意方向连按两下或顺时针、逆时针转1/4圈动作均不相同。另外手柄中的上下左右那个方向键虽然没设置，但也能靠它来组合动作。依靠按键组合顺序的不同可做出上万个动作来。再次到灌篮学校里学习吧，据说“NBA竞技世界”将在春节期间组织大型线上线下的扣篮大赛让你一显身手。灌篮大赛的出招表可参考NBA Live 2005的出招表，而这里提供一个Flash的灌篮大赛教程，是用带双模拟摇杆的北通神鹰手柄来制作的，下载地址是http://nba.cpgl.net/viewthread.php?tid=30385。

各种不同类型的超级巨星都有自己独特的动作，使用时主要是按住超级巨星反应动作键（下文简称巨星键），再按盖帽、灌篮、传球、投球这4个键配合使出，

推荐使用与PS2原装手柄键位相同的按键设置（如下图），各巨星的出招表如下：



高飞球员

巨星键+盖帽（按一下）：抛球击地接球双手扣
巨星键+盖帽（按住）：双手风车扣
巨星键+灌篮（按一下）：空中收腹单手扣篮
巨星键+灌篮（按住）：空中转身180度双手背扣
巨星键+传球（按一下）：单手风车扣
巨星键+传球（按住）：双手风车扣
巨星键+投球（按一下）：起跳后双手收回再出扣
巨星键+投球（按住）：挑篮

得分者（内）

巨星键+盖帽（按一下）：空中闪躲单手上篮
巨星键+盖帽（按住）：骑马射箭投篮
巨星键+灌篮：空中闪躲假换手上篮
巨星键+传球（按一下）：勾手投篮
巨星键+传球/投球（按住）：乔丹经典动作空中闪躲上篮（把球伸向篮筐，然后收回，再抛出）
巨星键+投球（按一下）：起跳在下降时再假动作然后把球投出

得分者（外）

巨星键+盖帽=单脚起跳骑马射箭投
巨星键+灌篮（按一下）：把球转回背后做一换手假动作然后上篮
巨星键+灌篮（按住）：球换手绕身一圈上篮
巨星键+传球（按一下）：手旋转360度反手上篮
巨星键+传球（按住）：手旋转360度换手反手上篮
巨星键+投球：双脚起跳先假投后出手

主控球员

巨星键+盖帽：转腰甩球
巨星键+传球：击地传球
巨星键+灌篮：背后传球
巨星键+投球：从肩后传球

射球员

巨星键+盖帽/灌篮/投球（按一下）：假投（和轻按一下投球键作用相同）
巨星键+传球（按一下）：往持球手方向做一传球假动作然后把球举起
巨星键+盖帽（按住不放）：投打板球
巨星键+灌篮（按住）：投3分球手后投球的手高举不放
巨星键+传球（按住）：往持球手方向做一传球假动作然后把球投出
巨星键+投球（按住不放）：快速出手，起跳高度非常矮

威力球员

巨星键+盖帽（按一下）：单手大风车扣
巨星键+盖帽（按住）：单手战斧扣
巨星键+灌篮（按一下）：双手风车扣
巨星键+灌篮（按住）：单脚起跳、单手战斧扣
巨星键+传球（按一下）：双手战斧，扣完挂在篮筐上
巨星键+传球（按住）：双手战斧，扣完马上落地
巨星键+投球（按一下）：单手暴力扣
巨星键+投球（按住）：双手暴力扣

抄截者（内）

巨星键+盖帽：暴起封盖

抄截者（外）

巨星键+投球：快速出手盖球

战术指导篇

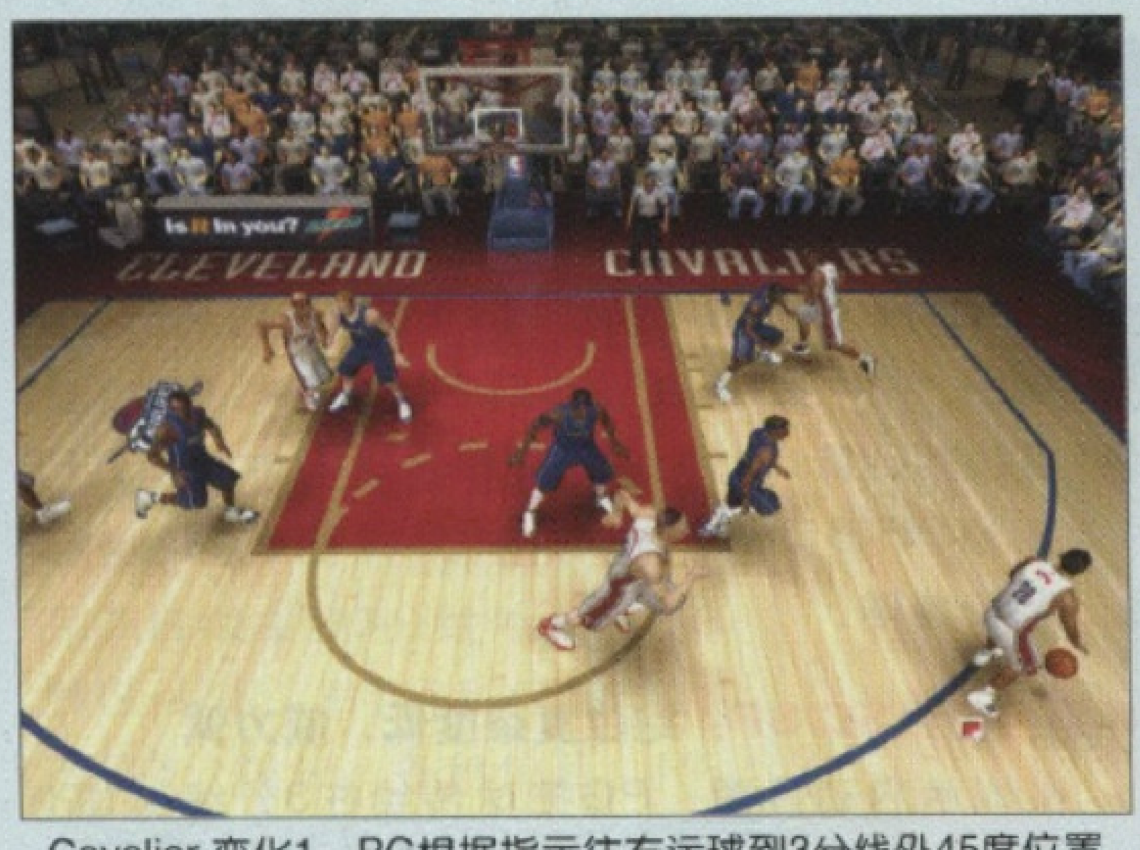
战术是篮球运动的精髓，NBA Live 06每支球队可有4个防守战术（可选）、4个默认进攻战术和4个扩展进攻战术（可选），各球队的扩展进攻战术都不相同。游戏中设定按下1、2、3、4键是使用默认进攻战术，连按两下的话就可启动扩展进攻战术。因为战术的发动对队员和控球队员的跑位有严格要求，而为了让大家更好地熟悉战术，NBA Live 06增加了一个“战术指导”的新功能，把战术启动时控球队员的站位、跑动方向、策应人员分别用圆圈、箭头和五星这3个图标标示出来。可直接在游戏难度级别为新手级的比赛中看到这个战术指导，如果是在其他级别中要看到这个战术指导的话就必须在呼叫完扩展战术



Boston：利用内线队员跑上来所做的掩护直插篮下



Bulls Eye：各队员到位后，PF会上来给PG做挡拆掩护



Cavalier 变化1：PG根据指示往右运球到3分线外45度位置

之后，迅速按一下“无球”键才能看到。游戏中共有30个战术，但有两个战术的启动要求和跑位是完全一样的，所以实际扩展战术只有29个。

1.Boston：跑位复杂程度低，威力中

控球队员把球传给左侧带蓝星标志的队友后，利用内线队员跑上来所作的掩护直插篮下，此时可把握好传球机会直接传球给他扣篮，如果不传的话，插入队员会沿底线再利用另一名内线队员所作的掩护跑到左侧0度角附近，接球就投。

2.Bulls Eye：跑位复杂程度低，威力低

此战术以内线进攻为主。PG站到战术启动位置，各队员到位后，PF会上来给PG作挡拆掩护，然后C在3秒区内争抢身位，PG带球移动吸引防守队员，PF反插篮下，此时可选择传给C也可选择传给PF，不过要注意避免篮下那位3秒违例。

3.Cavalier：跑位复杂程度非常高，威力强

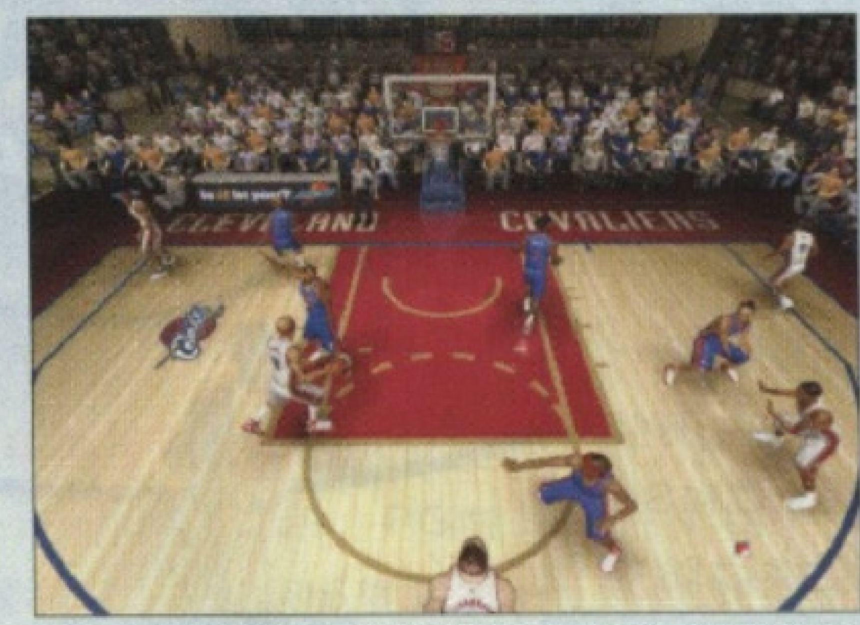
此战术变化非常多，跑位非常复杂，把握住任何一个机会都可能形成绝杀。变化1：在战术启动位置，各球员到位后，PG控球根据指示往右运球到3分线外45度位置，此时原来在罚球线右角的C会拉出来帮PG作挡人掩护，而原来在右侧0度角3分线位置的SG则会沿底线往左边跑位，而PF则在篮底给他作一个挡人的掩护。当SG和PF擦肩而过时，PG运球从左侧突破，向罚球线左侧位置移动，SG正好利用了SF作的那个掩护摆脱了防守到达左侧3分线附近，可传球给他投3分。当PG移动后，给他作掩护的内线球员则会直奔篮下，能把握住机会的话可把球传给他让他上篮。如果在SG由右往左移动的过程完成后，PG都不做任何动作的话，帮他作挡人掩护的内线球员（PF）会插入篮下，到达篮下后他会给SF作一个挡人掩护，而C则拉出3秒区，以把篮下防守队员带出来，此时SF会从PF的身后插入篮下，再跑向3分线外给PG作一个挡人掩护。变化2：PG传球给左边带蓝星的SF后，会利用罚球线前PF所作的挡人掩护，直插篮下，然后折向左边空位准备中投。当他转左之后，PF则又跑到SF面前给SF作挡人掩护，SF可利用此掩护持球突破。变化3：PG传球给3秒区左边线的PF后，SF会摆脱盯他的人，从PF身后切入篮下，PF可传球给他扣篮。而PG传球后会沿着3分线移动到右边0度角，在PG跑到3分线右边45度角位置时，原本在切入篮下的SF会再往左边3分线0度角移动，以形成两边0度角的3分线都有威胁的情况。变化4：PC传球给罚球线右角的PF后，右侧0度角3分线位置的SG则会沿底线往左边跑位，而C则会在篮底给他作一个挡人的掩护，SF也会压上给作第2个掩护。当SG跑到右侧3分线附近，做完掩护的SF会利用C作的掩护沿底线往右侧3分线移动。

4.Flare：跑位复杂程度中，威力中

战术启动后，PG控球沿箭头指



Cavalier 变化2：利用罚球线前PF所做的挡人掩护直插篮下



Cavalier 变化3：PG和SF跑动以形成两边0度角3分线都有威胁



示位置前进，到位后，C会上来给他作一个挡人掩护（此时可控制PG硬突篮下），而在左侧底线的SF沿底线突入篮下，到达篮下后再斜向右移动，然后迂回到罚球线位置给PF作一个挡人掩护，PF利用他的掩护退到左侧45度角3分线附近。在此过程中，原本在右边底线的SG则缓慢地沿底线移动到左边底线。必须尽量熟悉各球员移动的规律才能把握住机会来完成进攻。


Philly：控球队员把球传给右手边的队友后直插篮下


Sonic：在左侧45度角3分线位置的SF会斜插篮下

5.Philly：跑位复杂程度中，威力中

战术启动后控球队员把球传给他右手边的队友，然后直插篮下，进入篮底后利用C作的挡人掩护迂回到左侧罚球线外，而原来在左边45度角3分先外的队员则沿3分线移动到弧顶位置，再斜插到右侧45度角3分线里面。

6.Rising Sun：跑位复杂程度低，威力中

PG在启动战术后，沿箭头指示位置移动，内线的PF会拉出来个他作挡人掩护，而在左侧3分线的SG/SF会在给他作挡人掩护的C的帮助下，轻松摆脱对手，沿左路直下到达左侧3分线0度角位置。当SG到位后，PF会往篮下移动，PG可选择传球给PF让他直接扣篮，或传给左侧3分线0度角位置的SG让他投3分，而PF可在篮下抢篮板。

7.Rocket Fuel：跑位复杂程度低，威力中

战术启动后，SF会从45度角3分线外的位置，利用身前的SG作的挡人掩护斜插篮底，（在这位置时可形成第1次进攻机会），接着在篮底（第2个有利进攻位置）绕过PF作的掩护向左侧斜跑（第3个有利进攻位置），再利用C的掩护跑到左侧3分线45度角内侧（第4个进攻有利位置），把握住他的移动规律，把球在合适的时机传到他手上是使用这个战术的关键。

8.Sonic：跑位复杂度高，威力中

各就位后，PG控球站到战术启动位置，在左侧中距离的SG会移动到底线，在左侧45度角3分线位置的SF会斜插篮下，而C和SG给他作挡人掩护，他进到篮下后会绕过防守队员沿底线向左移动。在左边底线附近给SF作完挡人掩护的SG会利用C和PF给他作的掩护跑向正面3分线位置，然后斜插右侧3秒区。

9.得分球员PF：跑位复杂度低，威力低

战术启动时PG控球在3分线右侧45度角位置，PF站在3分线左侧45度角位置，PF利用两名队友的挡人掩护，从左侧速度移动到底线，然后到达底线后转右移动到篮底。为保证球能及时有效地传到PF手上，当PF移动到底线时，PG可在右侧向前推进，然后传球。

10.得分球员SC/SF：跑位复杂度低，威力低

在战术启动位置，PG把球传给在3分线弧顶有蓝星标志的SG/SF后马上会沿3分线右侧往前移动，而PF则拉上来给SG/SF作挡人掩护，此时SG/SF可选择把球传给PF或PG，然后自己利用PF作的掩护快速插入篮下，再把球传给他可直接扣篮。

11.高飞SF：跑位复杂度低，威力低

说是为高飞型SF准备的战术，实际上SG/SF都可使用出来，站在3分线外左侧的SG/SF是进攻点，PF在罚球线左边准备挡人，C先往跑到罚球线右侧后再向3分线外跑，好把内线防守队员带出来并给PG作挡拆掩护。等C作掩护之后，SG/SF开始往内线切，而PF在为他作挡拆掩护。看到SG/SF摆脱了防守队员从左侧往篮下切之后，控球队员必须马上启动从正面的右侧突破，PG绕过了防守队员之后从左侧突破的SF/SF也摆脱了防守队员面对篮筐并要球，把球传给他的话正好来个空接。当然PG不动，等到SG/SF切到篮下，直接给他传球也可，不过容易被断传球。

12.高飞球员SG：跑位复杂度中，威力强

战术启动后，在罚球线附近的C向右移动给PG作挡拆，而在3分线弧顶的SG则直插篮下，他在篮下附近和原来在3秒区左侧先移动到底线再转向右跑位的SF擦肩而过，转向左侧跑位，而在他们交换身位时，给PG作挡



高飞球员SG：在罚球线附近的C向右移动给PG做挡拆

拆的C则切回篮下，形成左右两边中距离以及篮下都有投篮机会的情况。


夹击：当SF跑到3分线外时，做完挡拆掩护的PF会往篮下要位

13.高位掩护战术：跑位复杂度低，威力低

战术发动位置在进攻方的左侧，从SG/PF/C/SF均匀排列在底线左侧3分线外、左侧3秒区线外、右侧3秒区线外、右侧3分线外。各就位后，PF上来帮3分线外的PG作挡拆掩护，顺带把篮下的防守队员拉出来，此时PG可从右方突破直扑篮下，也可跑位吸引防守队员，等PF反切篮下，然后传球给PF得分。

14.夹击：跑位复杂度中，威力中

PG控球站在战术发动位置，等队员全部到位后，沿战术指示位置前进，到达3分线外45度角时，SF往内线插，C会给他作挡人的掩护，SF面对篮筐时可传球给他直接扣篮或不传球他将从篮底绕回，直奔正面3分线，利用PF给他作挡人掩护而形成的空档，接PG传球投3分。因为防守队员的位置关系，防守方是采用换位盯人的方法，当SF跑到3分线外时，作完挡拆掩护的PF会往篮下要位，此时把球传给C，然后再由C传给PF，会形成一波攻击。


平衡：C跑过来假装给PG做挡拆掩护


射手球员A：站在PG右侧的SG会斜插篮下

15.平衡：跑位复杂度中，威力中

此战术是为内线打造的。PG在左侧战术启动位置向右边移动，原本站在3分线弧顶位置的C会跑过来假装给PG作挡拆掩护，然后就转头杀入篮下，但这个也是虚招，跑过罚球线后，他会变向跑向篮下3秒区左侧，把防守的队员全都带出来。在C移动的过程中，在右侧底线的PF会假装从底线跑位，然后再利用两名队友作挡人掩护，快速向3分线外移动，当C移动到篮下3秒区左侧位置时，PF就转头直插篮下，此时PG也直接传球给他或通过C转手后再传球给他扣篮。

16.三重威胁：跑位复杂度高，威力中

各就位后，PG把球传给篮下禁区左侧的队员（带蓝星的那个）启动战术，站在3分球弧顶位置的SG会直扑篮下（第1次进攻机会），然后在篮底沿底线转向右边3分线0度角移动。当SG移动到篮底时，PG开始向弧顶3分线方向移动，然后借着PF和C的两个挡人掩护，从右侧插入禁区（第2次进攻机会），到达篮下3秒区线之后缓慢后退，直到退到45度角3分线内两步左右（第3次进攻机会）。

17.射手球员A：跑位复杂度低，威力中

战术启动后，PG控球沿箭头指示位置移动，站他右侧的SG会斜插篮下，利用给他作掩护的C的帮助到达篮底后，再利用PF的挡人掩护摆脱防守队员迂回到左侧45度角3分线外接球准备投3分。

18.射手球员B：跑位复杂度中，威力中

战术启动后，PG控球沿箭头指示位置移动，左边45度角3分线外的SF将斜插篮下，然后沿底线移动到右边0度角3分线外。而在他到达篮底位置时，在右

边3分线0度角位置的SG会沿着SF过来的路线，利用PF的挡人掩护摆脱防守队员跑到SF原来所站的位置——左边45度角3分线外，SF和SG通过换位成功摆脱防守。

19.双挡：跑位复杂度低，威力中

启动战术后，SF和SG分别站在篮下底线3秒区外，PF和C和他们两个平行排列，PG站在3分线弧顶左侧位置指挥。各就位后，PG向右移动，然后SF先利用SG和C作的挡人掩护从左侧篮下摆脱防守跑到右侧45度角3分线位置准备接球3分。等他到达3分线位置后，右侧篮下的SG则向左侧移动，利用PF作的挡人掩护跑到左测45度角的3分线位置。



双重背向掩护战术：大前锋拉上去给小前锋做掩护

20.双重背向掩护战术：跑位复杂程度高，威力强

战术发动位置在进攻方的右侧3分线外一点。呼叫战术后，得分后卫（SG）或队中3分能力最高的那名球员会跑向左侧底线位置等候投3分机会，然后中锋（C）拉出到左侧45角位置，站在3分线往里一点，大前锋（BF）站在罚球线附近，突破能力强的小前锋（SF）拉到弧顶位置。等队友都到位后，控球的组织后卫在战术发动位置沿着战术指示箭头跑向边线，到达3分线外45度角位置，大前锋会拉上去给小前锋作掩护，然后小前锋可轻松摆脱防守，跑向持球队员，如果组织后卫不利用这个机会突破的话，小前锋会突然折向拉空的篮下，此时组织后卫马上传球，可来个漂亮的空接。如果防守方回防很快、机会不好那就不传，小前锋会绕过篮下防守队员，再来给大前锋作一个挡拆掩护，大前锋从左侧迂回篮下，防守队员全被作掩护的小前锋挡住，大前锋可直接杀入篮下，而作完掩护的小前锋，则向3分线外跑，此时防守队员已完全拉空，既可篮下空接也可把球传外线的SF让他来完成3分。



双重威力：PF和C形成双鬼拍门之势

21.双重威力：跑位复杂度中，威力中

此战术是为PF和C准备的，战术启动后，PF和C分别站在3分线45度角位置，然后各自从利用队友作的挡人掩护移动到底线，再分别向篮底移动，形成双鬼拍门之势。而在右边插上的球员，还会沿正面移动来给3分线弧顶位置的PG作挡人掩护，不过通常都是在他跑到篮下那圆弧前两步就把球传给他，让他完成进攻。



威力C：PG把球传给C后向SF靠拢

22.随意：跑位复杂度高，威力高

变化1：PG站在发动位置，各就位后，沿箭头指示往左移动，此时C和SF分别沿两个45度角跑位到3分线内侧开始作挡人掩护，而原来在左侧底线的PF则沿底线向篮下跑位并示意要球，而SG也会在作掩护的SF的帮助下往内线切入，盯防他的防守队员被SF阻挡，传球给他后可轻松扣篮。变化2：PG站在发动位置，然后传球给带有蓝色星的SG，启动本战术的另一个跑位配合。PG把球传到右侧3分线外45度角的SG手上时，就会直冲篮下，而SF则帮C作挡人掩护，C则沿45度角方向跑向外线，C到位后给SG作一个挡人掩护，而已溜到底线的PG则利用SF的掩护沿底线往右侧3分线外跑，此时防守队员已完全被摆脱，可轻松接球投篮，补防防队员再作封盖已来不及了。

23.突破封锁：跑位复杂度中，威力弱

启动战术后，PG控球沿战术箭头指示移动，此时在右边底线附近的SG会利用PF给他作的挡人掩护摆脱防守队员斜向移动到正面弧顶位置接球投篮，而原来在正面3分线弧顶位置的SF则会沿着3分线向右边底线移动，到达右边底线后再插入篮下，止步于右侧罚球线外。

24.威力C：跑位复杂度中，威力强

PG控球，然后把球传给禁区左侧的C（带蓝星）启动战术（如果防守方的C比较弱，此时可直接控制C强攻篮下），在右侧45度角3分线外的SG会先斜插篮下，然后利用PF给他作的挡人掩护折向右侧0度角3分线位置。而在左边，PG把球传给C之后，向

SF靠拢，然后当PG到达SF原来的位置（左侧45度角3分线），SF会斜插篮下，当他和C擦肩而过时，把球传给他，可直接扣篮。

25.威力PF：跑位复杂度低，威力中

控制持球队员在战术发动位置，发现PF已在拼命地和防守队员挤抢身位，这时他身边出现一个蓝色的五角星，把球传到他手上后，可直接用威力球员的自由风格超级巨星动作得分；或PF接球后不动，SF会利用PF作掩护插入篮下，等他摆脱了防守队员PF把球轻松传到他手上，他可直接扣篮。

26.掩护比赛：跑位复杂度中，威力弱

适用于有打SF位置的3分投手的球队，因为PG在左侧战术启动位置来发动战术之后，SF会跑向右边0度角的3分线，然后PG沿箭头指示往中间移动，此时PF上来给他作挡拆掩护，此时让他从左边突破上篮也是可行的。不过此战术的后继变化非常漂亮，SF的跑位非常精彩，他先是沿底线跑两步，把防守队员引到C那里，然后利用C作的挡人掩护把盯防他的人挡住，然后再向正面3分线外跑，利用SG作的挡人掩护阻挡追击，跑到3分线弧顶右侧接球后可投无人防守的3分球。

27.曳步：跑位复杂度低，威力弱

各就位后PG在右边3分线45度角位置等待机会，站在左边3分线45度角位置的SG利用PF和C在左侧位置的两个挡人掩护杀向底线，然后沿底线迂回篮下。控制PG从右侧持球突破向前配合，等SG到达篮下位置时保证把球传到便可。

28.中等威力：跑位复杂度低，威力弱

PG控球在左侧发动，然后沿箭头指


威力PF：PF在拼命的和防守队员挤抢身位


掩护比赛：SF跑到3分线弧顶右侧接球后可投无人防守的3分球

示位置向右运球到3分线弧顶左侧位置，在3分线弧顶右侧位置的PF跑过来先假装给PG作挡人掩护，然后转身奔向篮下，而C则从篮下左侧位置斜向右侧罚球线位置移动，用跑动来给PF作掩护，把握住PF和C擦肩而过的机会给PF传球让他扣篮是此战术成功的关键。

29.主控球员：跑位复杂度高，威力中

在启动位置启动战术后，SG会跑上和PG作一个挡拆内切配合，PG控球不动，C会从篮底左侧向右侧移动，然后给右侧的PF作挡拆掩护，PF利用他的掩护从篮下右侧斜向左移动到3秒区外再给切入内线的SG作挡拆掩护，PG跟上传球给SG空接，完成战术配合。PG可把球传给右边底线的队友，然后就会自动跑位，先斜着跑向左边45度角3分线内侧，然后在折向篮下左侧3秒区外要球。


主控球员：PF利用C的掩护从篮下右侧斜向左移动到3秒区外

游戏中的战术很多，研究每一个战术的隐藏配合方式是件有趣的事情，找到自己手中的球员适合的战术，比较不同特长的球员进攻方式，体验篮球战术的魅力，感受NBA Live 06带给我们篮球战术指导吧，你会发现这款游戏很精彩！P

这是一款富于创新和趣味的战略游戏续作，有着浓重的模拟、养成和角色扮演元素。游戏的流程虽然简短，其中却蕴含着诸多值得发掘和尝试的乐趣。游戏中玩家扮演的是拥有翻云覆雨之手的神，他庇佑着希腊人民抵抗邪恶部落阿兹台克的入侵，最终将他们赶出自己美丽的家园。



■枫红一刀流（本刊特约作者）



制作	Lionhead Studios
发行	Electronic Arts
载体	CD×3
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP
配置要求	CPU：Pentium 4 1.5GHz 内存：512MB 显卡：64MB 硬盘：3.5GB

游戏系统介绍

1.神的能力

神的一只变化之手可施展魔法、颠倒晨昏，还可照顾到更多的城镇建设的细节。神最多可拥有以下6种魔法。

水魔法：浇灭大火，灌溉耕田和森林，使作物和树木的生长更快，产量更高。

治疗魔法：给受伤的村民和战士恢复HP。

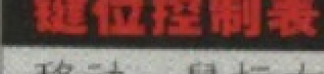
庇护魔法：使村民或战士在敌人的攻击下免受伤害。

火魔法：使森林和建筑燃烧大火，是破坏的不错手段，对于敌兵也有集体伤害的效果。

闪电魔法：释放闪电，给范围内的生物以严重伤害。

陨石魔法：召唤石块密集地砸落在指定区域。

神的魔法一般只能在控制区域使用，当学习画符技能后，可在城镇外施展。施展魔法会消耗魔法值，祭坛是用来积蓄魔法能量的建筑，祭坛的崇拜者越多越能迅速地恢复魔法能量。此外，神之手还可改变时间，颠倒黑白，这项技能在很多的任务中用到。

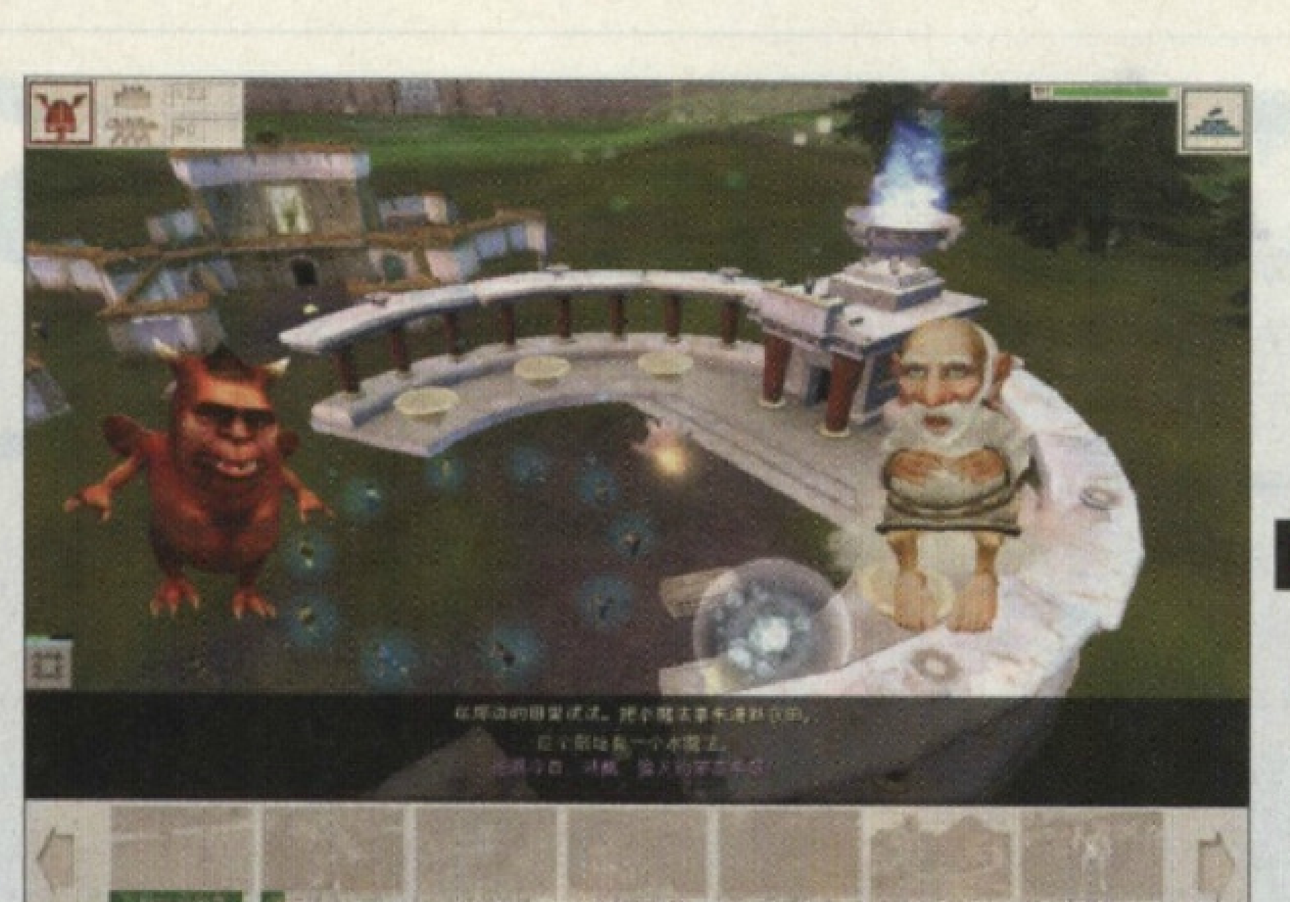


移动：鼠标右键	动作：鼠标左键
缩小（后退）：PageDown	放大（前进）：PageUp
变焦开启：Ctrl	左右前后：方向键←→↑↓
左旋：Z	右旋：X
俯仰/旋转开启：Shift/鼠标中键	套上/解开项圈：L
显示市民姓名：N	显示市民资料：S
快速保存：Ctrl+S	快速读取：Ctrl+L
显示文本视窗：T	动能修改器：/
取消动作：BackSpace	转动工具提示：Tab
重新分配奇迹：M	转换书签：[或]
转换单位：－或＝	转换城镇中心：,或.
移动到神兽：C	移动到城镇中心：空格
移动至敌人城镇：E	转换神兽工作：R
画面截屏：Alt+S	切换工具栏：回车
切换目标视窗：O	显示状况地图：F
破坏工具：D	换手：Alt+H



两名向导经常发生争执，他们是你内心的善与恶

神兽将一直伴随着你


在祭坛里投放崇拜者可积蓄魔法能量

比如将进攻的时间调整为黑夜，这样使敌人更不容易发觉，当村民感到疲劳时，将时间改到黑夜，会使他们很快入睡。另外这只手还可抓取木材、矿石来修造建筑，效率是村民的数倍；还可将村民扔到工作场所；可规划公路，布置装饰物等。

2.神兽养成

神兽是神的宠物，神的能力延伸。神兽拥有独特的品性，在神的调教下慢慢成长。它在初期是懵懂无知的小家伙，没有善恶是非的概念，一举一动都需要耐心调教。在神兽脑海中会闪过很多念头，比如它想在建筑旁大便，不及时制止的话，大便的臭气熏天会降低村民的快乐度，因此作为神的玩家要及时告诉它这些念头的对错，认为对的话给它骚痒以示鼓励，认为错的话就煽它耳光以示惩戒，在认真调教后，神兽会形成独特的行为习惯和是非观念，这些会伴它终生。

神要经常注意神兽的健康情况。带着它跑步会使身体变得更好，让它搬运重物会使它变得强壮，在围栏里睡觉会生长得更快。如果长时间不让它睡觉，它就会变得不高兴。吃得过多则会肥胖而慵懒，肥胖的神兽在战斗中很厉害，但会在战斗中偷懒。经常给神兽购买玩具并陪它玩耍，这会使它玩得高兴，玩具还会影响到它的品性，如玩具熊使它变得善良，巫毒娃娃则使它朝邪恶变化。神兽是强大的士兵，它最多拥有水、治疗、火和闪电4种魔法，在生产和战斗中自动释放。水魔法用来灌溉，治疗魔法可随时为士兵疗伤，如同一名随队医师。闪电和火是范围攻击的魔法，往往在关键时刻扭转战局。

3.任务卷轴

在土地上有散发辉光的羊皮纸，它们是交给神的卷轴，使神能倾听到人民的心声。任务卷轴分为青铜、银和金色3种。

青铜卷轴是训练任务，在前3关可遇到。银色卷轴是支线任务，完成可获得丰厚的贡品。金色卷轴是主线任务，使用它可离开当前的领土投入下一场战斗，场景转变是不可逆的。

4.贡品

它是完成任务目标、征服城镇的报酬，相当于游戏中的金钱。在游戏初期毫无价值，但当开放工具栏后，可用来购买新的建筑、魔法、神兽礼物和奇迹建筑等。贡品在游戏中是有限的，根据你选择的路线来购买所需要的东西，绝对不要浪费。以笔者的经验，推荐先购买神的多重抓取、手势，神的水、治疗、庇护和火魔法，神兽的4种魔法，神兽的高级战士和终极战士；至少购买一种奇迹建筑，建议买火山或海妖，幼儿园、养老院可提升出生率和快乐度，也建议购买；其它诸如墓地、剧院等可延后购买。

5.影响力

每座城镇都有一定的影响力，它是由建筑规模累积而成的。提升城镇影响力可使附近的人民归附投奔，征服城镇除了能获得贡品奖励外，归附的人民还会带来矿石、粮食和木材，使城镇的实力大增。某些大型建筑可大幅提升影响力，如神殿、奇迹建筑等。征服敌人的城镇有两种途径：以影响力征服和以武力征服。前者是善良路线，在防御的同时拓展疆土，增加城镇的建筑规模，用自己的声望和文明使敌人屈服；后者是邪恶路线，招募大批的军队进攻敌方的城镇，捕获敌方的城镇中心来征服。在善良路线中，还有一条捷径可用，就是派出军队攻打敌方的城镇，但不捕获城镇中心，只是拆掉城内的建筑，以降低对方城镇的影响力，这样敌城所需征服的影响力就大大降低了，缩短己方城镇发展的时间。

6.快乐度

快乐而精神饱满的村民才会高效率地生产工作，神兽也是如此。影响快乐度的因素很多，以下是提升快乐度的方法：在房屋附近修造水井、命名喷泉、路灯和护栏等装饰性建筑；建造幼儿园、养老院和墓地等公共场所；建造酒馆、剧场、浴室等娱乐场所；作好城镇规划，在城镇内修造足够多的公路；拥有充足的粮食储备，不使村民和战士挨饿，要注意战士的


调教神兽可形成它独特的行为习惯


敌人的城镇可选择用武力或影响力来征服

食量是普通村民的两倍；建造足够的容器、雕像和植物市场，村民用道具来装饰家庭和城镇。

7.善与恶

光明和黑暗、善良与邪恶，它们是对立的又能互相转化。和游戏的名称一样，任何事情都具有黑与白的两面性。

游戏具有广泛的自由度，从城镇的统治到敌城的征服，都有善恶两种解决之道，如武力征服为恶，用影响

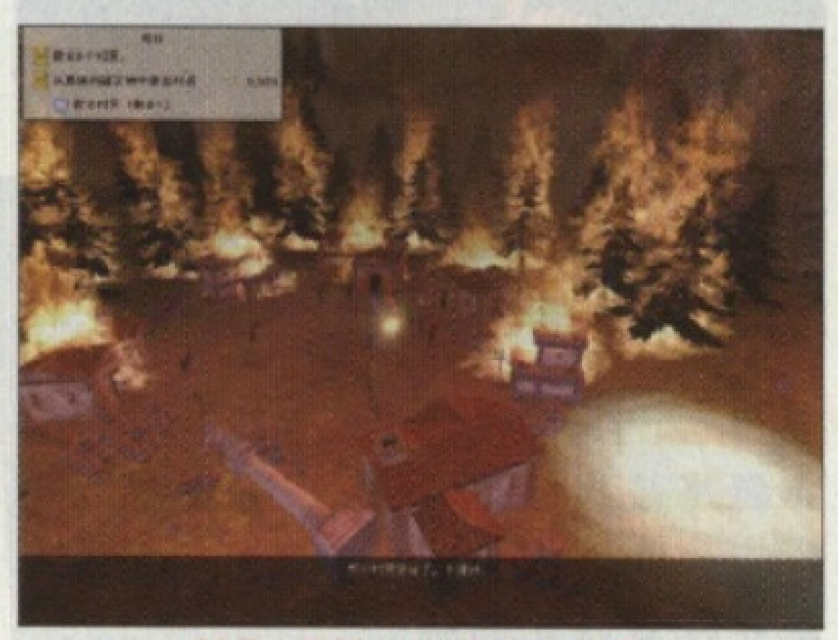
力征服则为善，建造剧院和浴室来娱乐大众为善，建造行刑间和监狱为监管人民为恶。甚至村民的生活细节都有善恶的影响，如给耕田浇水为善，若让神兽将村民吃掉充饥则为恶。这些细节最终影响到神的声望，是成为万民拥戴的大神，还是臭名昭著的邪神，完全掌握在玩家的手中。

第1岛 游牧部落

希腊神驾着神光来到一座小岛上，这里是埃及牧民的栖息地，这时身前浮现出两个家伙：一个是慈眉善目的老者，一个是面目狰狞的牛怪，他们是神灵内心善与恶的化身，神在他们的引导下展开旅程。在开始先选择一只玩家喜欢的神兽，它将陪伴玩家一直到游戏的终结，目前有猩、狮、狼、牛可选（其实游戏中还有第5只神兽——虎，不过得加载补丁才能选取，在Google搜索一下"Tiger Unlocker"可找到很多下载地址）。



在向导的介绍下，给村民们分派工作



解救5名被大火围困的村民

接下来学习操作，分别是移动（按住鼠标右键+左/右/前/后）、俯仰视角（鼠标中键+前/后）、旋转视角（鼠标中键+左/右）、放大和缩小视角（鼠标滚轮）。

训练任务：

1.将石头移到圆圈外面：用鼠标左键抓取石头，按住后移到外面松开左键，石块落下。+1000

2.给村民分配工作：分别将村民扔到农场成为农夫，扔到森林成为伐木工，扔到房屋基础成为建筑工，扔到另一名村民身旁成为繁殖者。+1000

支线任务：

1.岩石花园。农夫的院子里有块巨石让他很头疼，这里有两种解决方法：抓起巨石扔出院子（善），或抓取巨石砸到农夫的身上（恶）。+5000

2.受阻碍的瀑布。在小岛上有两名牧民，声称山顶的瀑布被一堆石块阻住了，这时神要投掷石块将阻碍水流的石块敲落，细心体会投掷的操作。+5000

3.解救牧民。这个任务有两种解决方法，将5名牧民抓起来送到山脚的村庄里（善）、或将牧民扔到远处摔死（恶）。+1000

第2岛 阿兹台克入侵

驾起神光飞行，途中听到少女在向神祷告，希望神能救他们于战火。来到一座希腊人的城镇，看到邪恶残忍的阿兹台克军队入侵这里，在这里神要施展大手帮助人民抵抗侵略者。城墙上有一群弓箭手在射杀村民，将5名村民扔进附近的传送点；在村庄的另一侧有一群被大火围困的村民，同样将5名村民扔到传送点里；将坡道上的栅栏拿掉，10只火药桶滚下去压死一群敌人的弓箭手，用火把点燃干草堆，它们会将道路上的弓箭手烧死。+20 000

山顶上有只巨猩猩召唤火山，炽烈的岩浆瞬间将大片城镇摧毁，神只好带领救出的少量村民离开这里另寻栖息之地。



第3岛 挪威人领地（1）

神带着子民来到挪威人的领地，在这里有一小片希腊人的殖民地，目前要在这里好好发展，以使有足够的力量来求得挪威人的帮助。接下来重建城镇，需完成以下主线任务。

1.从地里拾取200谷物扔到仓库里。+5000

2.将3名村民扔到田地里成为农夫。+2000

3.从森林往仓库收集800木材。+2000

4.往森林里扔3名村民成为伐木工。+2000

接下来向导介绍城镇中心，中心的圆坛有4座雕像，它们分别记录着城镇资源的需求（木材、矿石、粮食）、人民需求（睡眠、住房、繁殖等）、人口数据（男女比例、欢乐度、出生率、生产力等）、善恶程度（善是圣洁的喷泉，恶则是红色的火焰）。学习建造房屋，从中心拖过房屋地基，再从森林抓取木材扔到地基旁，村民会自动上前建造。

5.建造12座房屋地基，再创造3名建筑工建房屋。+2000

6.用神的手收集木材并建造房屋，效率比建筑工要高，但会消耗较多木材。+3000

7.抓起村民扔到另一名村民身上，创造3名繁殖者。+2000

8.人口上限达到75。+5000

下面学习工具栏操作：

9.从贡品菜单（F4）中购买神殿，然后帮助村民收集矿石，在城镇里建造一座神殿，神殿可大幅提升影

响力，神殿建成后会有其他城镇的村民投奔，将小旗移到城里接收他们。+5000

10.从贡品菜单购买军械库并建造它，将军械库的小旗移到地上建立招募帐篷。+3000

11.用小旗指挥野战排移动，并率领他们攻取附近的一座城镇。+8000

完成以上操作后，围栏里的神兽睡醒了，给它套上项圈（L）牵到田地里觅食，然后将它拴到田地附近的石头上，这时神兽会抓起一名村民要吃，同意它吃掉就给它骚痒（按鼠标左键并上下左右轻微划动），反对它吃掉则抽它耳光（按鼠标左键并左右巨烈划动），这样的调教会影响它的善恶品性。+10 000

在完成操作训练后，纠集3个野战排的兵力攻夺岛上的余下几座城镇（恶），难度并不大，当然也可埋头建设城镇，用影响力来征服（善）。

支线任务：

1.改变时间。神可随时改变世界的时间，方法是用手点击天空会出现一个时间表盘，将手指旋动到指定位置松开，时间就切换到对应的时间，以后很多任务都需要调整时间来完成。+10 000

2.让公鸡安静。在城镇附近有名村民在抱怨，有只公鸡总是在清晨打鸣，影响到他的睡眠。这时将时间调整到早晨，再调到其他时间，再快速调回早晨……如此数次公鸡的嗓子就哑掉了，村民可安枕无忧地大睡了。+10 000

3.生父确认。有名村民在向神大发雷霆，认为是神染指她的女儿，如今她女儿怀孕了，要神对此事负责，为了洗脱神的污名需要调查此事。这个任务有两种解决之道——给村民3000木材来收买他，或跟踪他的女儿找到偷情的男人，再将这个村民扔到两人的偷情现场，村民了解真相后向神道歉。+20 000

第4岛 挪威人领地（2）

为了寻求挪威军队的帮助来到这片土地，开始发展希腊人的城镇。玩家可选择文明征服或武力征服两条路线。在工具栏选取任务菜单，可找到一些任务目标来完成，以获取丰厚的贡品奖励。这些任务如下。

1.创造12个繁殖者。+4000

2.建造一块田地。+3000

3.让神兽娱乐5名村民，让它抓起村民再放下。+8000

4.将村民分别变为农夫、伐木工和采矿工，收集每种资源达4000单位都可得到奖励。+3000×3

5.建造一座祭坛。+2000

6.在祭坛里创造12名崇拜者。+5000

7.神兽建造12间房屋。+10 000

8.用水魔法灌溉森林。+3000

9.将神兽变为采集者，收集谷物3000。+3000

10.人口上限达到150。+10 000

训练任务：

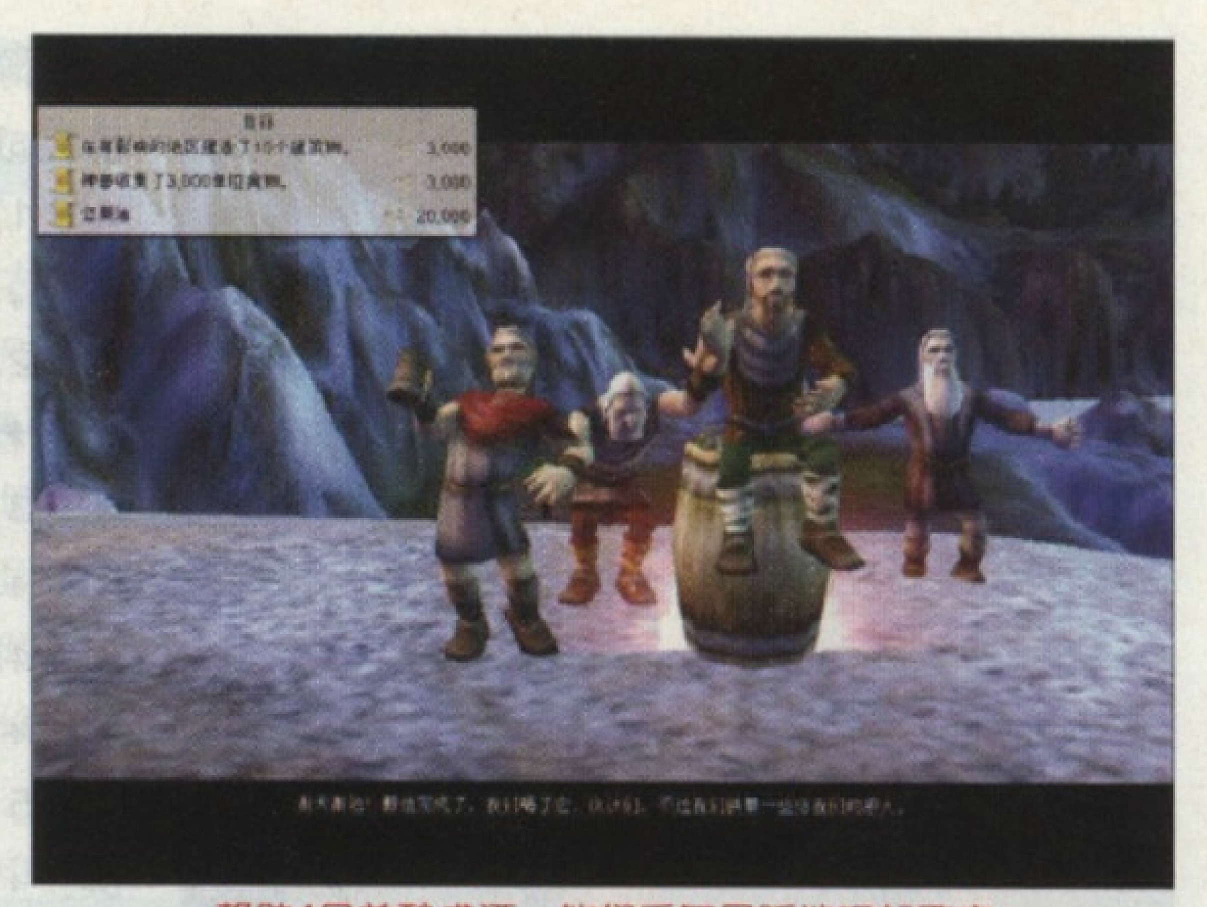
1.在城镇一侧有青铜卷轴，学习如何来建造城墙。+0



指派神兽到田地获取食物



解决墓地的谜题得到一队不死骑士



帮助4兄弟酿成酒，他们手舞足蹈地唱起歌来

2.建完祭坛会出现青铜卷轴，将村民变成崇拜者来积蓄魔法能量，学习使用水魔法。+3000

3.学习给神兽以角色，可设为自由意愿、演员、采集者、建筑工和战士5种。+1000

城镇经过一段时间的经营，影响力提升后会吸引附近的小村落纷纷归附，打开城墙大门来接纳他们。此时已积累可观的贡品，建议给神和神兽分别购买庇护、治疗、闪电、火魔法等，水井和护栏等装饰物可改善村民的生活质量。在城镇发展过程中会遭到挪威军队的攻击，建造军械库来招募战士和弓箭手，分派弓箭手上城墙防守，战士则守在城门外练级，神兽也可跟随军队参与战斗。如果玩家觉得善良路线过于耗时费力（需要20 000左右影响力），可纠集数排兵力去攻打挪威人主城。无论哪条路线，最终挪威人会臣服于希腊势力，加入到反抗阿兹台克人的阵营。在战斗中可完成以下目标。

4.让神兽杀死2个排的敌兵。+4000

5.通过战斗练级，将1排的战士提升至正式兵。+4000

还有一个任务目标是：在影响区域建造10座建筑物。此任务需在征服大陆后完成，在夺取的城镇造有影响力的建筑，如神殿、谷仓等。+3000

支线任务：

1.投掷矿工（隐藏任务）。在主城附近的山坡下有座洞穴，洞口站着一名矿工，试着将他扔到海里或陆地上，他是个摔不死的家伙，投掷的距



离破得记录的话会得到奖金。比如笔者曾扔到距离128的成绩，得到15 000贡品的奖励。

2.坚果油兄弟（1）。酿酒4兄弟分别居住在小岛的不同地方，在这里要做的是将酒桶依次扔到他们兄弟的住处，使他们陆续添加材料完成酿造，最后4兄弟手舞足蹈地唱起歌来。+20 000

3.不死骑兵。在岛上有座石骷髅坟墓，按左下、右上、左上、右下、上的顺序敲击5座石碑，这时会从坟墓里爬出一队不死的骑兵，将他们带到城镇可参与征服挪威人的战斗，也可将野战排合并到不死骑兵里提升战斗力。合并的操作为：选取战旗按住鼠标左键，移到不死骑兵上方会出现“连接”或“合并”字样，点击左键选取。+20 000

第5岛 日本人领地（1）

据说从火山灾难中还有一批希腊人前往日本人的领地，神于是带着少量的人民来到这座岛屿。这是一座有富饶平原的绿色小岛，希腊人和日本人的主城位于小岛的两端遥相对望，此岛日本人的军队不会主动进攻，在这边安心地经营吧！本关有个任务是在城镇中修建一座奇迹建筑，目前还用不上它，建议攒钱买破坏力较大的地震或火山，可瞬间破坏大片的敌人城镇。+100 000

除此之外，其他任务都较易完成。

1.在肥沃土地上建造5块耕地。+4000

2.让村民采集食物、矿石和木材各6000。+3000×3

3.在城镇建造10座装饰物。+5000

4.建造城墙将城镇包围起来。+15000

5.通过影响力占领3座城镇。+15000

6.神兽采集木材、粮食和矿石各5000。+3000×3

7.让神兽建造30间房屋。+10000

8.使人口上限达到300。+20000

9.将3座城镇的影响力范围连接起来，至少要征服2座城镇，然后将城镇边缘连接起来。+5000

10.影响力达到30 000。+10 000

本关的资源较为丰富，善良途径征服不会太难，为了省时可派军队前去破坏日本人主城的建筑，以降低捕获所需的影响力。

走邪恶路线可完成以下任务目标。

11.招募100士兵。+10 000

12.用武力征服3座城镇。+15 000

13.杀死地图上所有的生物。+20 000

日本人的主城有海妖守护，在首次进攻时不要派大部队靠近，派少量士兵佯攻，进入警报范围后海妖会出来施法将城前的士兵变为平民，这时派神兽破城墙，派一排兵力进去打建筑再迅速逃出城，城里的敌兵会追出来，合全部兵力将之剿杀，如此将城内的敌兵消耗掉，再一鼓作气杀入城内占领，最后日本人的首领逃逸，向他的兄长寻求帮助。

支线任务：

1.僧侣测试。在山坡上有位老僧正在测试见习僧人的功夫，见习僧人要连续用手刀劈断3根石柱才算通过测试，这时神要暗中帮助他完成。首先要在贡品菜单中购买“以手施展念力”，在石柱的根部迅速而猛烈地敲击，这样见习僧便能掌落石开了，连续劈开3道石柱后完成任务。+40 000

2.拯救小羊。牧民为了照料将下崽的小羊，而疏于看管其他羊只，那些小羊不断由山崖掉落下来，神要用手接住它们送到山脚的安全区域，接住18只以上便可完成任务。+40 000

3.森林伏兵。寻宝人要潜入一片森林迷宫搜集藏宝图的碎片，在迷宫中埋伏有很多杀手。迷宫岔路口的路标可改变寻宝人和杀手的行走方向，神要利用这些路标将那些杀手隔离起来，引导寻宝人顺利地找到4块藏宝图。迷宫中绿色云雾的地方即为藏宝图碎片位置。+40 000

第6岛 日本人领地（2）

本关面对的是前关首领的兄长，日本人的城镇建有相当规模，并且敌



敌城的海妖会诱惑士兵放下武器变成平民

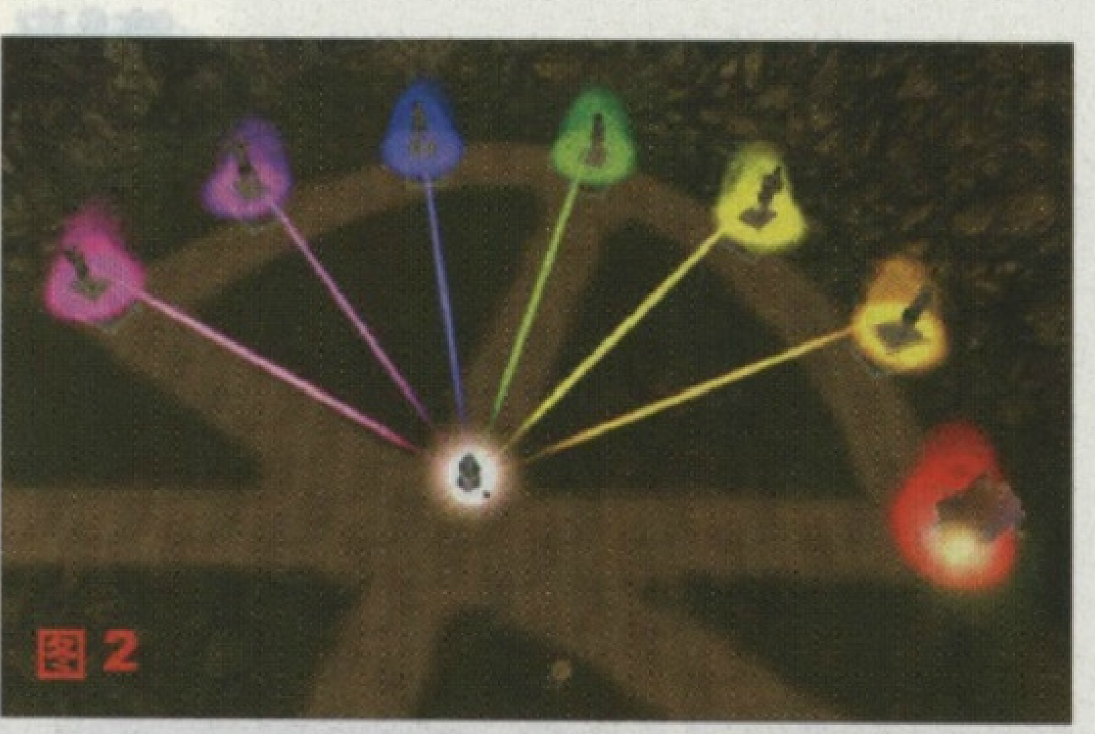


神兽攻入敌人城镇大发威风

军的攻击性较强，在开始的3分钟会持续地朝我方主城发动进攻，因此城镇的建设要迅速。先给神兽购买治


图1

疗、闪电和火等魔法，建造仓库、住房、神兽围栏等建筑，派村民繁殖人口并采集资源，神兽守在城镇外等候敌人的进攻，一旦出现投石车重点摧毁，等矿石采集上来再在城镇外围修建城墙和城门，建军械库招募弓箭手和战士防守。敌人的主城建有飓风奇迹，当飓风发动后，城中会有大片的房屋和森林被摧毁，注意要及时修复建筑，恢复城镇的生气。在防御发展的时期可完成以下目标。


图2

1.创造20个繁殖者。+3000

2.用庇护魔法保护5名村民。+3000

3.神兽收集木材、矿石和粮食各3000。+3000×3

4.通过影响力占领3座城镇。+20000

5.改变内心，心灵由邪恶变为善良，或由善良变为邪恶。+5000

6.将城镇的男人和女人分隔开。+10 000

7.在城中建造一座奇迹建筑。+100 000

8.城镇人口上限达到500。+20 000

当发展到一定程度后，附近的几座城镇的民众会投奔过来，但受到资源的限制，要征服日本主城的话还需武力进攻，招募100左右的兵力朝地图中部进发。


图3

敌人在通往后方的要道上修建了3道城墙，左边两道都有弓箭手防御，两侧还有投石车，注意最右边的城墙防御较弱，建议所有兵力在神兽的保护下赶到那里，派神兽过去摧毁城墙，攻取右上角的城镇，那里仓库的资源很充足，并且附近是大片的森林，在外围修建房屋和耕地来提升人口，招募更多的军队，继续攻夺附近的几座城镇，这时兵力可达300以上。在发展其他城镇的同时，派神兽摧毁其余2座城墙，并消灭附近山坡上的投石车，如此将敌方主城的屏障破坏。稍后朝日本主城进发，主城共有3道围墙，用投石车将外围城墙拆掉，敌人的部队和神兽会冲出来，配合神兽使用魔法符咒杀伤大片敌兵，利用敌方神兽复活的间隙，派神兽进城破坏掉军械库，这样敌人就不会招募士兵出来了。依次将敌城围墙攻破，最后抵达最里层，选择善良路线的话拆建筑，走邪恶路线则直接占领城镇中心。战斗中可完成以下目标。

9.通过武力占领3座城镇。+20 000

10.将一个野战排升到6级。+7000

11.神兽杀死10个野战排的兵力。+7000

12.用神兽推倒敌人的城墙。+7000

13.赢得3场神兽间的对决战斗。+8000

支线任务：

1.坚果油兄弟（2）。4兄弟在酿酒之后都喝得大醉酩酊，失散的他们需要神的帮助才能重聚一堂。这个任务仍然考验玩家的投掷技巧，将油桶分别扔到远处的4个柴堆上燃起篝火，才会使他们找到兄长的位置。+40 000

2.七个日本武士。在岛上有个古老的传说，7名勇敢的武士被邪恶力量变为7尊雕像。这个任务是要在岛上寻找失落的7尊雕像，它们都在岛屿外围的山峦之中，建议将时间切换到晚间，它们会熠熠发光，具体位置如图1。在找齐雕像后，按照特定的顺序将它们排放在基座上，顺序如图2，这样便可使7名武士复活了，将他们带回城中投入战斗吧。+40 000

3.考古学家。在小岛上有名寻找遗迹的考古学家，他要根据岛上遗留的古诗歌来寻找遗迹位置，神要帮助他找到这些古诗歌的隐藏位置。第1首古诗在离他不远的地上，将地面擦净才会显现；第2首在山坡一棵树下；第3首在路边的孤石前，将时间调到晚上按下石头；第4首在第2、3中间的位置，一堆乱石的下面，具体位置如图3。找到4首诗歌后，帮助他移开遗迹前的巨石，完成任务。+40 000

4.疾病城镇。在地图中央的村庄里，里面有很多遭受疾病折磨的村民，神要帮助他们摆脱疾病的困扰。首先要学会念力技能，接近村民使用手驱逐身周的绿气，这个村民就痊愈了，将村庄里所有的病人治好，完成任务。+40 000

第7岛 日本人领地（3）

本关面对日本人首领兄弟，敌方有两座主城，军队会持续地朝希腊主城进攻。日本城镇里建有地震奇迹，



每隔半小时左右会发一次地震，将希腊城镇的一侧建筑全部摧毁，影响力会瞬间掉到万点以下，要迅速重建城墙和受损的建筑。开始的城镇建在山上，木材资源稀缺，快速建造仓库、耕地和房屋并提升人口，扩大领地在山脚建造城墙，建军械库招募几队弓箭手防御，派神兽在城外看守，重点摧毁敌军的投石车。在初期防御发展阶段可完成以下目标。

1.让村民远离敌军，保护村民不被敌人杀戮。+20 000

2.用治疗魔法来治愈受伤村民。+10 000

3.通过影响力占领4座城镇。+20 000

4.使用庇护咒语保护15个村民。+3000

5.创建12个野战排。+8000

6.达到终级友善，友善度达到100。+50 000

7.村民采集到矿石6000。+3000

8.神兽收集到矿石3000。+5000

9.将神兽设定战士角色抗击敌军。+12 000

10.神兽对敌人使出火魔法。+5000

城镇发展到一定程度，用影响力可征服岛上的三四座城镇，但由于地震的破坏，想用影响力征服日本人的两座主城很难，因此要积蓄兵力朝地图的腹部进发。先扫荡地图中央的敌兵，并占领那里的两座城镇，集中资源招募更多的战士。建议先攻击建有奇迹建筑的主城，从侧面用投石车毁坏城门，并用火魔法消灭墙上的弓箭手，然后派神兽冲进城破坏军械库，军队随后攻进去占领中心。接着如法炮制，将另一座主城也攻下。走善良路线只需拆掉所有建筑，然后将其他城镇的资源派神兽运往主城，建造建筑来提升影响力捕获敌城。

支线任务：

1.矿井怪物。派信徒矿工进入城镇里的矿井采矿，这时会出现银色卷轴。进入矿井的矿工会被里面怪物吃掉，剩下的矿工无论如何也不敢进



敌人发动的地震奇迹会摧毁城镇的大片建筑



往矿井里投掷病牛，毒死里面的怪物

去，神要帮助他们解决掉里面的怪物。消灭怪物的方法有两个：派单个战士爬进去解决掉怪物，或者在城镇里抓一只生病的牛，扔进去让怪物吃掉，怪物会被病牛毒死。+40 000

2.病牛（隐藏任务）。在解决矿井怪物任务后，对城镇中的病牛使用治疗魔法会触发这个任务。将城镇中所有的病牛治愈（善）或将病牛全部杀光（恶）。+5000

3.黑暗信徒。在山坡上有一尊邪恶的石像，有很多穷人在疯狂地崇拜它。解决这个任务有两种方法：一种是给雕像抓来更多的信徒，最后雕像会融化成一堆岩浆，那些信徒也因此丧命（恶）；另一个方法是将信徒抓起来轻轻摇晃，他们会从催眠中清醒过来，每次可恢复一名信徒，将5名信徒全部唤醒后，他们会找来大锤将邪恶的雕像拆掉（善）。+40 000

4.油井的大火。在地图中央有4座油井着火了，可派神兽过去用水魔法来浇水；或在征服整个岛屿后，直接在油井上使出水魔法。+50 000

第8岛 阿兹台克人领地

碧水黄沙的小岛，风景固然优美，木材和耕地却相当紧张。在开始的绿洲建造城镇，建造仓库、祭坛和住房等，派村民开采资源，耕地全部建在绿洲上，而房屋则建在沙地，以节省绿洲的土地。在前10分钟敌人的军队很快攻过来，派神兽过去料理，在城镇范围内用神之手施展闪电和火魔法来协助进攻，敌兵均为正式兵，战力非常强悍，将敌军消耗到一定程度，他们便不会再来骚扰了。击退敌兵后大力发展城镇，由于资源较为紧张，可将土地朝另一片绿洲拓展，将房屋一直建到那里去，并修出一条公路连接，派伐木工过去收集木材，同时派农夫将森林垦为耕田。把人口上限提升至500～700后，影响力差不多能够达到20 000多，可征服四五个小村落，只余两座主城未夺。在发展期间可完成以下目标。

1.每天给耕地浇水，用神兽或神之手都可。+3000

2.在城镇周围搜索所有绿地，在建城墙之前将所有绿地找到。+5000

3.创造一定数量的房屋和繁殖

者，两者总和在150以上。+25 000

4.在城镇周围建造城墙防御，不要出兵。+10 000

5.神兽采集木材、粮食和矿石各5000。+5000×3

6.给神兽以战士角色抗击敌军。+20 000

7.通过影响力占领4座城镇。+20 000

8.用公路连接3座城镇。+10 000

当城镇发展到相当规模后，招募200兵力并造几辆投石车，率军攻打处于地图中部的城堡，先将城外巡逻的两排敌兵引过来杀掉，再让神兽推倒城墙攻进去，将这座城占领后，让神兽和投石车配合清理掉城外的几辆投石车，稍作整顿攻打岛屿另一端的主城。阿兹台克的主城大致有三四排的兵力，先派神兽摧毁城墙，再用神兽将城里的敌兵引出来杀掉，冲进城里打坏军械库，接下来就是慢慢拆建筑了。战斗期间可完成以下目标。

9.通过武力征服4座城镇。+20 000

10.改变时间到晚上攻夺敌城。+10 000



恐怖的火山奇迹将城镇的围墙全部摧毁



挪威人的援军如潮水般涌来

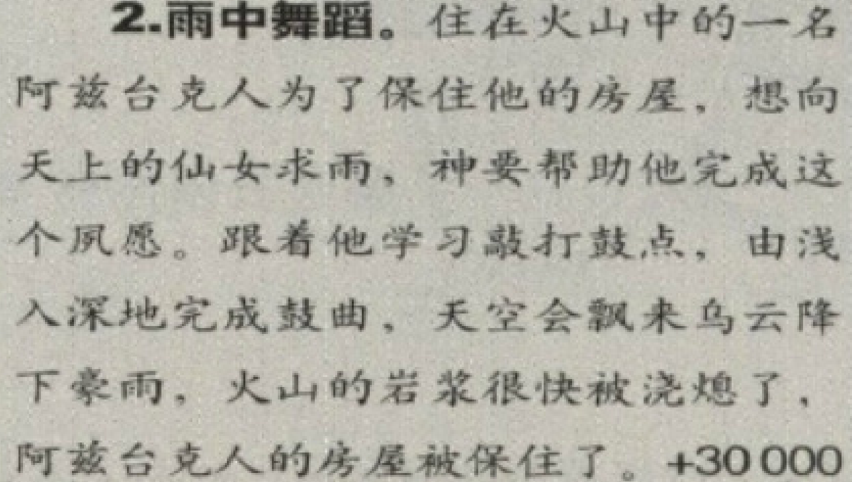
支线任务：

1.日晷之谜。在离城镇不远的岸边有4根石柱，石柱上刻有与时间有关的隐晦提示，推测它们只会在特定的时间里点亮，并且那段时间不应过长。分别将时间调整至上午7～9点，中午12～13点，晚上18～20点，凌晨1～2点，每调到一个时间点，便迅速将时间切换过去，这样4根基座就全部被点亮了。+50 000



2.雨中舞蹈。住在火山中的一名阿兹台克人为了保住他的房屋，想向天上的仙女求雨，神要帮助他完成这个夙愿。跟着他学习敲打鼓点，由浅入深地完成鼓曲，天空会飘来乌云降下豪雨，火山的岩浆很快被浇熄了，阿兹台克人的房屋被保住了。+30 000

3.罗神岛。在一座小岛上有4名神秘的老妇人在熬制绿色汤药，并说要寻找什么东西来完成仪式。这时按S键切换出村民信息菜单，在城镇中寻找一名21岁的男性村民，将他交给老妇人，这个可怜的家伙会被老妇们扔到锅里炖汤……+50 000



第9岛 最后的决战

本关战斗惊险刺激，节奏紧凑富有挑战性。敌人的城镇呈“品”字形建在山顶，将中央一座日本城镇夹在当中，我方便要接管这座日本城镇，发展军队寻求生机。任务开始后敌人的两股军队由不同方向同时进攻，在一侧的城墙上建城门，每座城门前都扔点矿石作修复之用，所有的弓箭手到城墙上防御。敌人的军队抵达立即派神兽冲出去摧毁投石车，砸完立刻回城到另一侧去阻敌，将两侧投石车摧毁后，派神兽清理外面的敌兵，同时用矿石修复破损的城墙。将敌人的进攻阻住后，敌人会施放一次火山奇迹，将城镇正面的城墙破坏，等地貌恢复后迅速重建，同时在城里派村民采集资源，建造房屋并繁殖人口。稍后挪威人的增援军队赶到，派神兽与他们会合攻打山顶上的一座城镇，神兽重点消灭弓箭手和投石车。将这座城镇攻夺后，神兽回中央的主城防守，会有敌方的神兽和少量军队打过来，将他们击退后日本人的增援军队赶到，再派神兽配合他们攻夺另一侧山头的城镇。将两侧山顶的敌城攻夺后，只剩下前方山坡的一座主城了。这座主城依山势而建，连绵不断气势恢宏，在进攻前需做必要的准备。在攻下的两座城镇中，仓库里有充足的木材和矿石，建议用来修建大片的房屋和耕地，并且建造两座奇迹建筑，最好是具有超强破坏力的地震或火山，建好后抓几十名崇拜者进行充电。充电仪式是个漫长的过程，其间可进行城镇的繁荣建设，将人口提升至极限，同时在3座城镇里招募战士，在城外的路口集结。

奇迹建筑的充电仪式完成后，施放地震或火山将敌人主城的正面城墙和两侧建筑摧毁，率领军队在投石车和神兽的配合下拆掉一层层的城墙，一直攻到主城的内部，让神兽找对方的黑猩猩决斗，几排弓箭手远处朝它射箭，这只黑猩猩被打死后会在原地复活，大致复活三四次后便可将城镇中心捕获。希腊人最终赢得了战争的胜利。这时希腊神倾听到神秘人的心声，之前的一切似乎都是被幕后的黑手所操纵，或许即将到来的暴风雨更加猛烈和恐怖……

华氏

FAHRENHEIT

■游侠创作室 奥杰

总评	8.7
制作	Quantic Dream
发行	Atari
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	多国语言版（英、法、德、意、西）
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.5　创新：8.0　剧情：9.0

配置要求	
CPU	Pentium 4 1.5GHz
内存	256MB
显卡	64MB
硬盘	2.5GB

“当3D实时技术出现时，我萌生了开发制作视频游戏的念头。由于这项全新技术的发展，使得原先很多不可能实现的事情突然都具有了可能性。我感觉自己好像是20世纪初的电影制作先驱者，不但要掌握基本技术，还要具有创新意识，特别是在描述语言和视觉语言方面必须要有独特的见地。坦白地说，而后10年并未如我所愿，视频游戏令人惊异的创造性潜力只被开发了一小部分，大多数技术都集中于“动作”元素，而忽略了人类体验的基本元素——情感。《华氏》是视频游戏朝着表达真实情感方向转形的一次尝试，它的最大优点在于提出了真实的问题，并且给出了多种具体的答案。游戏提供的交互体验远远要比在走廊中杀死怪物或射击箱子找到弹药丰富得多。我真心希望无论是游戏老鸟还是新手玩家都喜欢我们尽力创造的游戏体验。或许你对视频游戏持有偏见，但《华氏》可能会帮助你重新考虑自己的决定。我还希望能有更多的人在这条充满全新创造性的道路上进行探索，注入自己的灵感、天才以及雄心壮志。毕竟，游戏交互性尚处幼年时期，各个方面仍需全面发展。《华氏》是我们近两年来生活中的主要内容，它融入了Quantic Dream整个团队的智慧和辛劳。如果游戏能像书籍、电影和音乐那样给你留下一些长久的记忆，那么我们将感到非常幸运。”

——《华氏》制作人 大卫·凯奇（David Cage）

注：《华氏》中文译名又称为《幻象杀手》，同时其欧版与美版名称也不相同，欧版为Fahrenheit，美版为Indigo Prophecy。



失去意识的Lucas谋杀了无辜的人

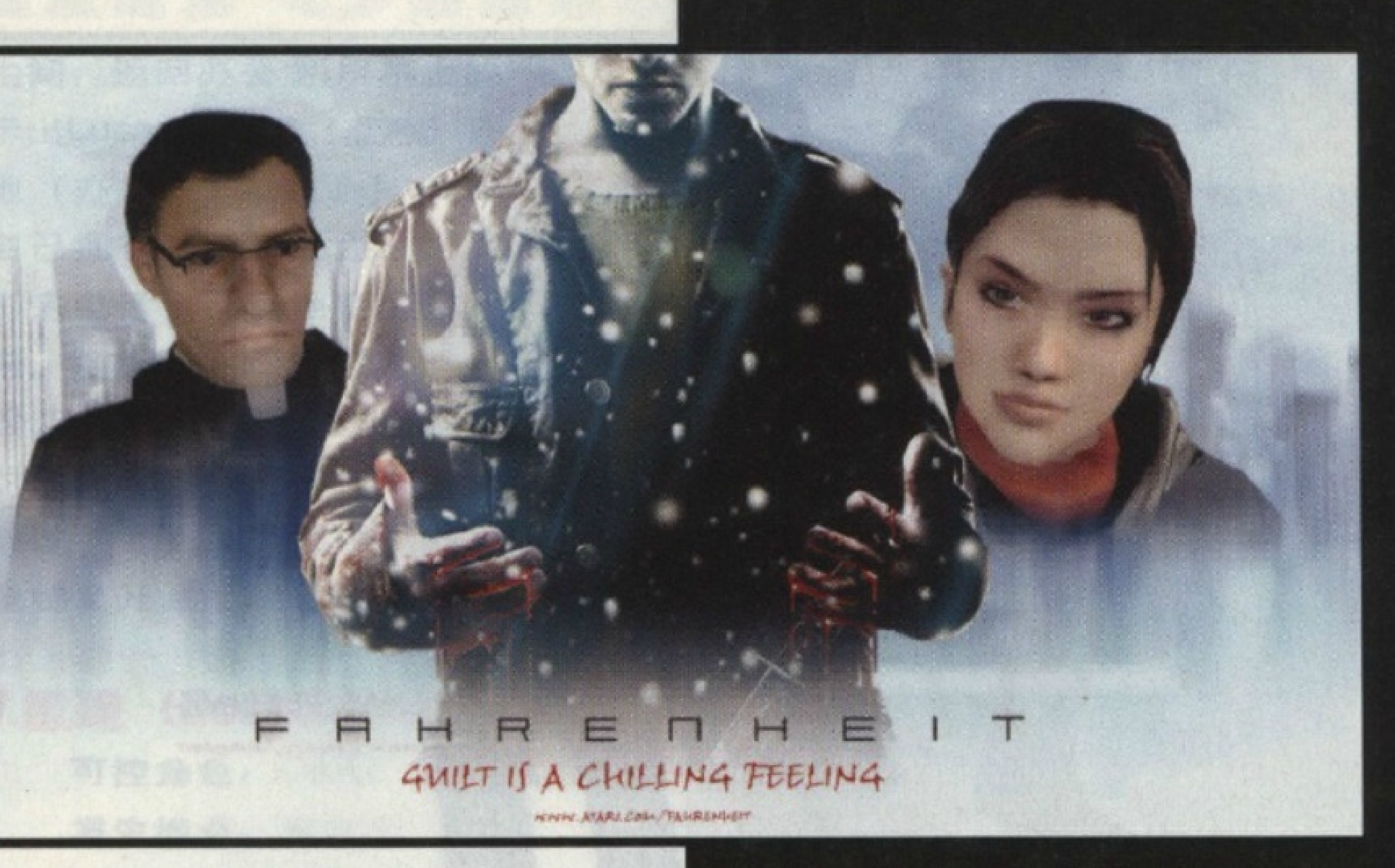
在恍惚之间，你拿起匕首，刺死一个陌生人。恢复知觉后，你意识到自己的所作所为。警察即将到来，你唯一要做的事情就是逃跑。在这座城市中，作为一名普通的IT经理，你无法解释自己为什么突然变成了一个杀人犯。手中的武器和刻在胳膊上的奇怪标记是仅有的线索。然而，这并不是一个孤立的事件，其他人也在杀害完全陌生的人。如今，你要在自己精神垮掉或被警察逮捕之前调查事情的真相。幸好，你可扮演4个角色，可从不同的角度来审视每一个细节，以不同的方法应付每一个对象，从而找出隐藏在这些谋杀者身后的黑手。下面，让我们先来认识一下这4个角色。

Lucas Kane，游戏主人公，普通的IT经理，一夜之间变成了杀人犯。不过Lucas清楚自己杀人时完全失去了控制。为此他要在被警察逮捕之前尽力找出谋杀案背后的真相。

Markus Kane，他已两年没有与弟弟Lucas联络了。如今Lucas双手沾着血污来到自己身边。作为一个牧师，他在亲情和正义之间左右为难，难道血浓于圣水吗？

Carla Valenti，作为纽约警局的杰出探员，没有人敢向Carla发出挑战。如今，Carla负责调查Doc's Diner谋杀案。起初她将这起残忍的凶杀案归结为精神病人的“杰作”，而后出现的宗教图案促使她开始了进一步调查。

Tyler Miles，纽约警局探员Tyler一直被工作时间和女友关系之间的矛盾所困扰着。他想尽快侦破



Doc's Diner谋杀案，但这个凶杀案却不是轻易就能侦破的。

1.谋杀（The Murder）

可控角色：Lucas

发生地点：小饭馆（Doc's Dinner）

精神状态指数：隐藏尸体+5，清除血迹+5，隐藏匕首+5，清洗自己身上的血迹+5，得到硬币+5，吃东西+5，喝饮料+5，启动自动唱片点唱机+5，付款之后离开+5，乘计程车离开+10，从地铁离开+10，从厕所窗口向外看-5，使用电话-5，走到柜台后面-5，与带着帽子的人交谈-5，与女服务员交谈-5，与警察交谈-10，未付账离开-10，被发现杀人-60。

在厕所里，一个人小便之后正在洗手。这时Lucas坐在马桶上精神恍惚，不断地在自己胳膊上刻下奇怪的标记，然后他径直走到陌生人身后，挥动匕首将他刺死。随后Lucas从幻觉中清醒过来，意识到发生了可怕的事情，于是赶紧清理杀人现场。

首先，将尸体拖入隔断中，这样做会在地上留下血迹。拿上拖把，将地板上的血迹清理干净（按下鼠标左键，来回移动）。靠近小便池的地板上有一把匕首，将它拿起来，Lucas会自动将其处理掉。接着清洗自己身上的血迹。来到自动贩卖机前，反复击打，直到掉落一枚硬币。拿上硬币，离开厕所。走到自己桌前，坐下来吃一些东西，然后喝一点饮料。用硬币启动自动点唱机，放上一首好听的曲子，然后离开饭馆。顺着马路向右走，找到地铁口，乘坐地铁离开。

2.调查（Investigation）

可控角色：Carla、Tyler

发生地点：小饭馆（Doc's Dinner）

精神状态指数：喝咖啡（Carla、Tyler）+5，与吧台前的两个家伙交谈+5，走近出租车（Carla）+10，听自动点唱机（Tyler）-10，与无家可归的家伙交谈（Carla、Tyler）-10，使用小便池（Tyler）-10，从后门出去（Carla、Tyler）-10。

探员Carla和Tyler奉命调查Doc's Dinner凶杀案。进入饭馆，与警察Martin交谈，Martin告诉Carla询问女服务员Kate时最好放松一些。接着与吧台前的警察交谈，然后询问Kate，尽量保持良好的态度，可得到更多的信息。来到柜台后面（Tyler也可做同样的事情）喝咖啡，然后查看Lucas坐过的座位。在桌子下面找到一本莎士比亚的书，同时发现座椅上有血迹。让Tyler也查看一下Lucas的座位，并且与吧台前的两个警察交谈。接下来进入厕所，Carla调查地板上的血迹，Tyler查看Lucas先前所在的隔断。匕首的隐藏地点是随机的，可能是在最右边的隔断里面（让Tyler冲马桶），或在窗户旁边（让Carla查看）。而后从饭馆后门出去，在



Carla调查犯罪现场

操作指南

《华氏》的控制操作与其他冒险游戏不同，建议正式开始游戏前先进行教学指南。在主菜单中选择新影片（New Movie），然后选择教学指南（Tutorial），按照屏幕上的指示练习怎样控制角色的行动。

↑↓←→键：向前走，向后、左、右转。如果同时按住鼠标左右键，则角色向前走；向左或向右移动鼠标，则角色向左或向右转。

鼠标左键：转动视角/执行动作。
鼠标中键：主视角。
鼠标右键：视角转换/转动视角。
小键盘数字1键：视角复原（室外场景）。
小键盘数字3键：显示精神状态。
右Shift键：跑步。
右Ctrl键：显示PDA。
回车键：切换角色/PDA中切换模式。
Esc键：暂停游戏。
空格键：观看。

相信很多玩家都玩过模拟体育游戏，其中百米赛跑要求玩家尽可能快地交替按下←键和→键以模拟双脚的快速跑动。同样，在《华氏》中有些行动也要求玩家以最快速度交替按下←键和→键才能完成。

如果同时按住↑键和小键盘数字8键则向前翻滚，同时按住↓键和小键盘数字2键则向后翻滚，同时按住←键和小键盘数字4键则向左翻滚，同时按住→键和小键盘数字6键则向右翻滚。玩家还可按住鼠标左键，朝着前后左右4个不同方向移动，以代替按住小键盘数字键。

当玩家控制的角色来到一件物品或一个人跟前时，屏幕顶端有时会出现动作图标。白线和红点表示玩家移动鼠标的方向。按住鼠标左键，朝着红点方向移动，就可完成一次行动。如果选择与另一个角色交谈，对话选项将出现在屏幕顶端。按住鼠标左键，朝着白线和红点指示的方向移动，确定对话选项。对话选项下面的蓝色指示计表示对话反应的时间限制。如果在蓝色指示计消失之前没有作出任何选择，蓝色指示计左侧的标志表示：如果是蓝色标志，那么游戏将为玩家选择默认选项；如果是红色标志，那么玩家将退出对话。

小巷中与乞丐交谈，选择“You”和“Seen Anything”，可了解到一些有趣的事情。返回饭馆，再次与警察交谈，然后离开饭馆。

3.翌日（The Day After）

可控角色：Lucas

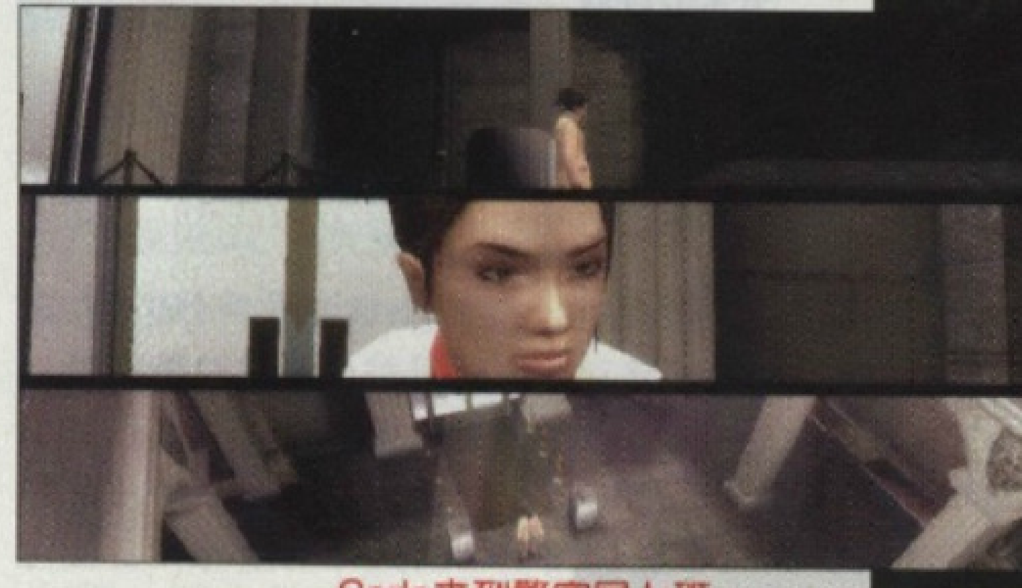
奖励点数：10

发生地点：Lucas的公寓

精神状态指数：使用马桶+5，洗澡+5，听音乐+5，吃药+10，使用绷带+10，喝牛奶+5，看电视-5，看桌上的照片-5。

一早醒来，本来以为是做了一场噩梦，可是看到床上血迹，Lucas意识到确实发生了可怕的事情。从床边拿起桌上的药吃下去，头痛减轻了一些，然后用床罩将带有血迹的床单掩住。来到客厅，将带有血迹的衬衫放到卫生间的洗衣机中，然后打开橱柜，使用绷带包扎伤口。小便之后好好洗个澡，然后回到卧室，穿好衣服。进入客厅，打开橱柜找到一个奖励卡片，然后从冰箱中拿到一些牛奶。这时电话铃声响起。接听电话，原来是哥哥Markus打来的，让Lucas到公园与他见面。放下电话后来到阳台上，看到黑乌鸦，得到奖励卡片。稍后警察前来敲门，从客厅餐桌上拿到钥匙，将房门打开。警察询问发生了什么事情，Lucas告诉他自己不小心用玻璃划伤了自己。接着警察要求进屋检查，由于Lucas事先已做了充分准备，警察什么也没有发现。等警察离开后，Lucas也走出公寓，前往公园去见牧师Markus。

提示：如果先前吃过床边桌上的药，那么不要喝冰箱旁边的酒，否则Lucas晕倒，游戏结束。



Carla来到警察局上班



4.忏悔（Confession）

可控角色：Lucas

奖励点数：20

发生地点：公园

精神状态指数：见到Markus+10，救活小孩+20。

来到公园，先不要去见Markus，在一个弯道处拿到奖励卡片，然后经过一些孩子在玩雪的地方，找到Markus。与他交谈，将先前发生的事情告诉他，然后在对话选项中选择Convince。另外，Markus还交给Lucas一个十字架，增加一次生命。Markus离开后，Lucas产生幻觉，预见到一个孩子将要落水。过了一会儿，那个小孩真地掉入水中。Lucas急忙跑过去，把小孩从水中救起，并且尽力将他救活过来（有时间限制）。这时先前饭馆中的警察认出了Lucas，但并没有逮捕他。

5.警察工作（Police Work）

可控角色：Carla、Tyler

奖励点数：20

发生地点：公园

精神状态指数：使用马桶（Tyler）+5，洗澡（Tyler）+5。

Carla来到警察局，一直向前走，先不急着上楼，在楼梯的右侧找到奖励卡片。来到楼上，穿过办公区，走向自己的办公室（右上角）。同事走上来交谈，但并没有让Carla感到松心。当来到办公室跟前时，Jeffrey抱怨Tyler欠他一些钱没有还。不过这跟Carla没有关系。进入办公室，给懒骨头Tyler打电话，随即切换到Tyler。

Tyler起床后来到卫生间，找到一个奖励卡片，然后上厕所，洗澡，穿衣服。来到客厅，与女朋友Sam交谈。Sam正在心烦，哄她几句，让她高兴起来，然后与她吻别，直奔警察局。一直来到Carla的房间。进入之前，Jeffrey走过来讨账，跟他打赌篮球比赛，获胜者得到200美元，Jeffrey欣然接受，然后Tyler走进Carla的办公室。

6.现实交替（Alternate Reality）

可控角色：Lucas

奖励点数：10

发生地点：银行（Naser & Jones Bank）

精神状态指数：洗手+5，看Tiffany的照片-5。

虽然Lucas杀了人，但他还是决定去上班。从厕所的隔断出来，向右转，找到奖励卡片，然后离开卫

生间，返回办公室[屏幕上的地图显示出Lucas的位置（蓝色）以及目的地（办公室，红色）]。Lucas发现自己拥有了预知能力。这时女朋友打来电话，同意她晚上到自己公寓来。接着Lucas离开办公室，前去修理工作站。可是当他来到工作站时，遭到大批虫子攻击。好不容易躲过了虫子的侵袭，Lucas急忙乘坐电梯离开。

7.重建（Reconstruction）

可控角色：Carla

发生地点：警察局

精神状态指数：通过Action Sequence+10，未通过Action Sequence-10。

来到太平间，Carla需要完成4个Action Sequence来理解验尸官所提供的信息。如果Carla能通过Action Sequence，将发现以下事实：受害者直到最后一刻也没有看到罪犯；受害者倒下，头颅受到损害；受害者在死前看到惊奇的事情；凶手是左撇子。而后，验尸官提到一个类似的案件——The Kirsten案件。

8.泰勒和凯特（Tyler & Kate）

可控角色：Tyler

发生地点：警察局

Tyler让Kate通过电脑软件描绘出Lucas的特征，结果并不重要。

9.失去的爱（Lost Love）

可控角色：Lucas

奖励点数：5

发生地点：Lucas的公寓

精神状态指数：熟练地弹吉他+10，小便+5，听音乐+5，吃药+10，睡觉+10，给Tiffany倒酒+10，真诚对待Tiffany+5，缠绵对待Tiffany+5，与Tiffany同梦+20，给Tiffany弹吉他之前亲吻她-20，过早亲吻Tiffany，她将离开-30，从梦中醒来-20。

在自己家中，Lucas利用各种方法充分恢复自己的精神状态指数。小睡之后，听到Tiffany按门铃。先从厨房的食柜中拿到奖励卡片，然后将Tiffany请进屋中。如果想与Tiffany温存，需按照以下顺序与她交谈：询问消息→请喝酒→给她一杯酒→寻找两个纸箱（一个在卧室电脑桌的左侧，另一个在电话旁边）→说"Sincere"→说"Sentimental"→说"Alone"→熟练弹奏吉他→亲吻她→……睡梦中，Lucas被起居室的声音吵醒。如果出去查看，会发现乌鸦，走到屋外的走廊，看到神秘小女孩Jade，精神状态指数-20；如果不出去查看，则继续睡觉。

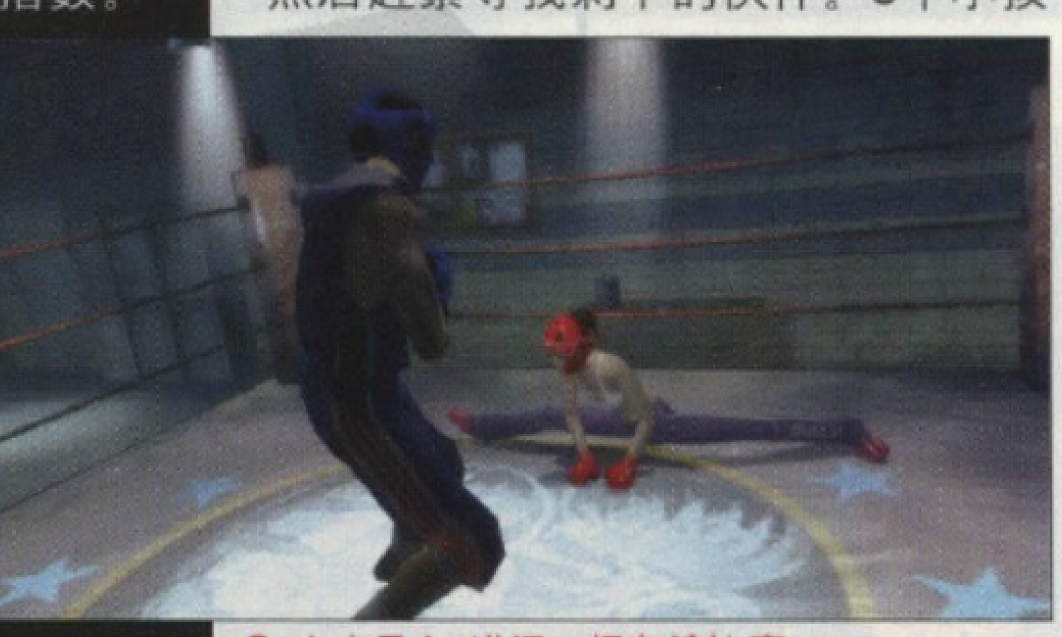
10.捉迷藏（Hide and Seek）

可控角色：Lucas

发生地点：墓地

精神状态指数：救出飞机棚中全部小孩+10，解救小孩失败-20。

在墓地中，先从角落中拿到生命+1，然后朝母亲的墓碑走去。与Markus交谈，Lucas回忆起童年的时光——Lucas单独坐在一边，Markus和他的伙伴正在玩耍。Markus让Lucas和他们一起玩，但Lucas不感兴趣。于是Markus和伙伴们决定溜入禁区——飞机棚。Markus几人离开后，Lucas预见到飞机棚将要爆炸，决定赶快将他们救出来。于是来到地图的东北面，爬过栅栏，一直向前走，躲在一块巨石后面。接下来向西走，不要被卫兵发现，穿过栅栏中的洞口，藏在另一块巨石后面。前面的飞机棚门口有一个卫兵正朝着Lucas所在的方向。耐心等待一辆卡车从飞机棚中出来，趁它挡住卫兵的视线，赶快穿过道路，进入飞机棚。在飞机棚中，Lucas让Markus赶紧离开，然后赶紧寻找剩下的伙伴。3个小孩分别在楼上、楼下飞机里，以及飞机棚另一端的货架中，Lucas要在限定的时间里将他们全部救出。



Carla与Tyler进行一场友谊比赛

11.友谊比赛（Friendly Combat）

可控角色：Carla、Tyler

奖励点数：10

发生地点：健身房

精神状态指数：喝水（Carla、Tyler）+5，热身（Carla、Tyler）+10，胜利（Carla）+20。

在健身房中，Carla喝了一些水，然后训练两种不同的器械作为热身活动。同样，Tyler也按部就班地做着同样的事情。比赛开始后，扮演Carla连续获胜。

12.任务报告1（Debriefing）

可控角色：Carla

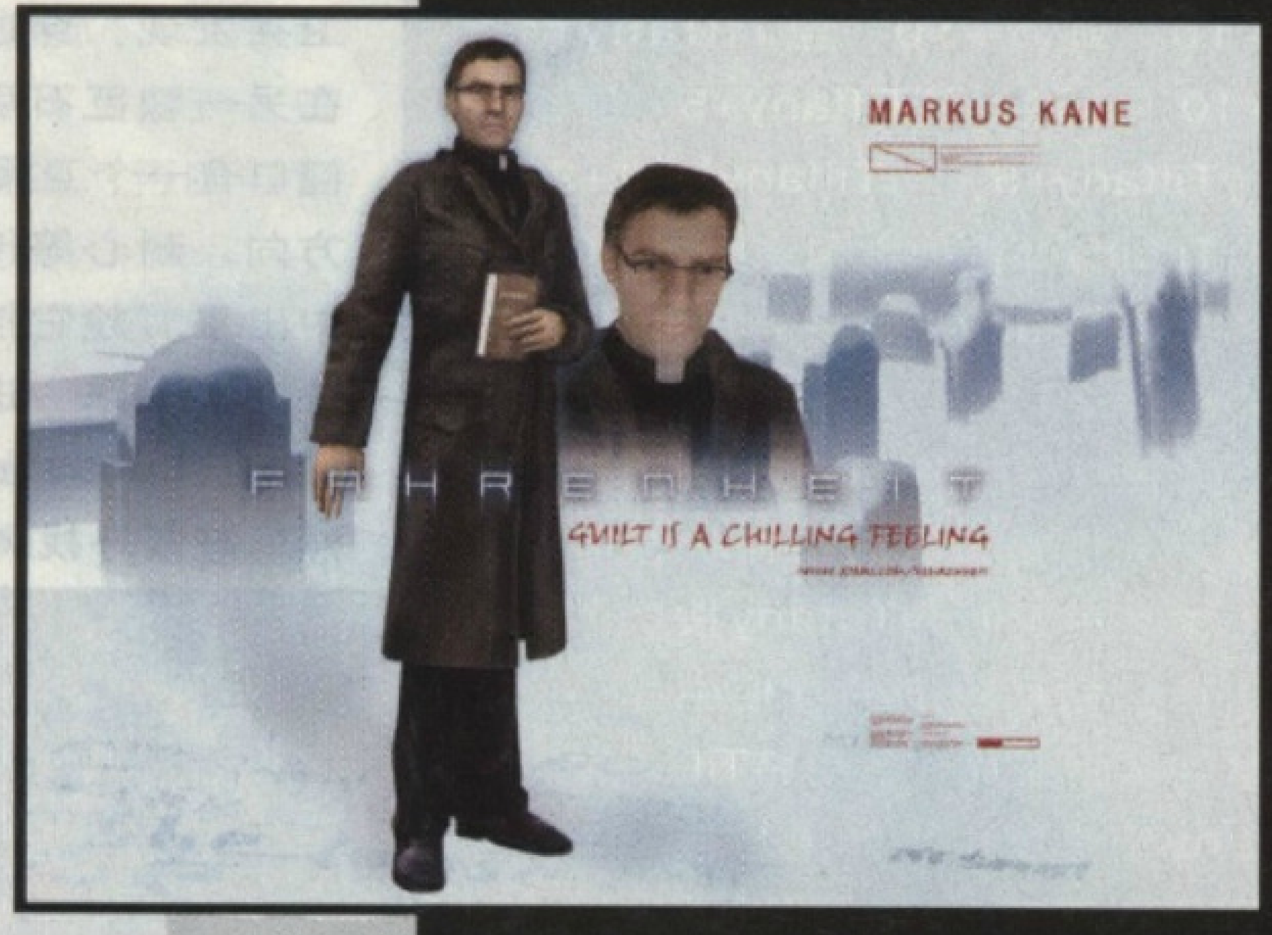
奖励点数：10

发生地点：警察局

精神状态指数：找到录音带+20，惊恐-10。

Carla和Tyler向局长汇报案情之后，得到新任务。Carla要去档案室查看Kirsten案件，而Tyler则要调查饭馆中找到的那本书。Carla患有幽闭恐怖症，不喜欢小空间，尤其是黑暗的小空间。顺着通道向前走，在拐角处找到奖励卡片，来到大门前，先打开灯，然后开启大门。现在所要做的事情就是通过按下鼠标

左右键来控制Carla的呼吸，让她保持平稳。一直向前走，使用阀门移开书架，找到电脑终端，但电源被切断了，无法启动。向左走，转动阀门，找到电源，将其启动，然后返回电脑终端。Kirsten的录音带放在1990～2000年的书架上。面对着电脑终端，向右转，转动最左侧的轮子，穿过通道，这里好像是一条死胡同。接着转动左侧的轮子，打开另一条通道，不过这条通道上什么也没有。返回电脑终端，再次转动左侧的轮子，然后转动同一排最右侧的轮子，穿过开口。在这里，转动前面的轮子，"1990～2000"区将打开。拿上录音带，将其放入电脑终端，发现竟然没有数据。



13.任务报告2（Debriefing）

可控角色： Tyler

奖励点数： 20

发生地点： 警察局

精神状态指数： 在书中找到书签+20，将正确的书交给Takeo+10，将错误的书交给Takeo-5。

Tyler来到书店，先向左转，转过拐角，在通道尽头找到奖励卡片，然后顺着楼梯下楼，使用放大镜查看Lucas丢下的那本书。在某一页左上角发现一行小字以及缩写M.K.（Markus Kane）。将书拿起来，掉落一张书签，Tyler赶紧把这张书签收好。与白胡子老头Takeo交谈，他交给Tyler一本样书，让Tyler找一本与样书同一个作者的书。使用放大镜查看样书，发现作者为De Gruttola。上楼，在入口右侧的桌子上找到一本书，注意到De Gruttola的年代为1976年。返回Takeo那里，顺着他身后的小台阶爬上去，从另一本书上得知自己要找的书放在3楼的白色区。最后将书交给Takeo，但没有从他口中找到任何有用的线索。

14.阿加莎（Agatha）

可控角色： Lucas

奖励点数： 25

发生地点： Agatha的房子

精神状态指数： 完成Action Sequence+20。

径直向前走，Lucas找到Agatha的家。敲门进入，先从右侧的厨房中拿到奖励卡片，然后穿过客厅，在下一房间中找到Agatha。与Agatha交谈后，推着她的轮椅来到卫生间，找到奖励卡片，然后朝着客厅走，告诉Agatha自己的窘境，两个问题之后，似乎此次拜访就要结束了。不过在Lucas离开之前，Agatha请他帮忙喂一下自己的小鸟。从角落的抽屉中拿到鸟食，分别喂给3个不同笼子中的小鸟，随后对话继续进行下去。推着Agatha来到客厅，Lucas需要为仪式做一些准备。先从房门左侧的抽屉中拿到蜡烛，然后在厨房中找到火柴，接着在桌子上点燃3支蜡烛，拉上窗帘，将房间中的灯关闭，Agatha将带着Lucas回到凶杀时刻。突然，Agatha停了下来，让Lucas转天过来。

15.问题与子弹（Questions & Bullets）

可控角色： Carla

发生地点： 警察大学

精神状态指数： 射击成绩优秀+10。

在射击场尽头处与Sargeant Mitchell一边交谈一边射击，了解有关Kirsten案件的情况。

16.双倍或放弃（Doubles or Quits）

可控角色： Tyler

发生地点： 警察局篮球场

精神状态指数： 开玩笑+5，赢球+20，输球-20。

Tyler与Jeffrey之间的篮球比赛，赌注是200美元。

17.风暴（The Storm）

可控角色： Lucas、Markus

发生地点： Lucas的公寓

精神状态指数： 获救+10

Lucas回到家里，事情突然变得怪异起来。一股强风吹了进来，Lucas四处跑动，躲避家具的碰撞，最后来到阳台上，几乎掉下去。这时，Markus赶来，及时将Lucas救了上来。

18.黑暗征兆（Dark Omen）

可控角色： Carla、Tyler

发生地点： Carla的公寓

精神状态指数： 使用马桶（Carla）+5，看电视（Carla）+5，Tommy来访（Carla）+5，喝酒（Carla）+5，与Tommy交谈（Carla）+5，询问Tommy有关银行的事情（Carla）+20，发传真


Carla来到射击场向同事询问情况


Lucas遭到了奇怪旋风的袭击

（Tyler）+5，打篮球（Tyler）+5，发现水印（Tyler）+10，疲劳（Tyler）-20，询问工作（Carla）-5，塔罗牌预言（Carla）+30。

在家里，Carla利用各种方法充分提高自己的精神状态指数。这时有人按门铃，邻居Tommy带着红酒前来拜访。与Tommy交谈，他拿出一些塔罗牌，不过预言结果都不好，让Carla很不高兴。切换到Tyler，使用电脑上网查看，浏览世界新闻，发现先前找到的书签是一列股票报价。于是Tyler给Carla打电话汇报情况，Carla让Tyler将书签传真过来。发送传真之后，切换到Carla，向Tommy请教股票报价，Tommy说可通过水印来确认来源。将情况告诉Tyler，切换到Tyler，在灯下查看书签，发现水印，然后两个人决定前往Lucas工作的银行调查。谁去都可以，选择Carla。

19.变脸（Face Off）

可控角色：Lucas、Carla

奖励点数：10

发生地点：银行（Naser & Jones Bank）

精神状态指数：找到钢笔（Carla）+5，找到莎士比亚的书（Carla）+5。

Lucas正在工作，但预感到Carla的到来，于是他要赶紧将一些东西藏好。起身，先将旁边的表格藏好，然后向左转，藏好莎士比亚的书。接着坐下来，从右侧的抽屉中找到奖励卡片。这时Carla走进来，询问了一些问题。其他问题都可如实回答，但关于胳膊上的伤口需要撒谎。特别是不要承认谋杀发生的那晚去过饭店。Lucas蒙混过关后，又看到了虫子，提出去一下卫生间。切换到Carla，先从桌子上拿起钢笔，然后从抽屉中找到莎士比亚的书。这些证据已足够。等到Lucas从卫生间返回，Carla离开。

20.再访阿加莎（Back to Agatha）

可控角色：Lucas

发生地点：Agatha的房子

精神状态指数：到达+20，查看Agatha的尸体+30。

进入房子，来到客厅，发现Agatha的尸体，并且有人已报警。从窗户离开，不会被别人发现。在离开之前，可从存放鸟食的抽屉里找到钥匙，打开一个鸟笼，拿到一张旧报纸，上面有Agatha的遗言。

21.快乐周年（Happy Anniversary）

可控角色：Tyler、Carla

发生地点：Tyler的公寓


Tyler与女朋友Sam情意浓浓


Carla发现了确凿的证据

精神状态指数：跳舞（Tyler）+30，组合证据（Carla）+10，得出结论（Carla）+20，疲劳（Carla）-20，离家（Tyler）-20。

在家中，Sam让Tyler打开烤箱，将香槟酒倒入玻璃杯。做好之后，Sam穿着一身黑色的衣服走了进来。Sam想要跳舞，Tyler随手打开音响，然后与Sam跳起舞来。这时Carla正在检查证据，需要将不同的证据组合起来以便找出凶手。这要取决于先前的搜集工作，以下是两个可用的组合：①将从银行找到的钢笔与指纹组合起来；②将两本莎士比亚的书组合起来（Link the two Shakespeare books with each other）。确定了杀人凶手之后，Carla给Tyler打电话。切换到Tyler，放下电话，Tyler离开家，Sam非常不高兴。



22.血洗（Bloody Washing）

观看过场动画，Lucas预见到自动洗衣店的谋杀案。

23.对质（Confrontation）

可控角色：Carla、Lucas

发生地点：Lucas的公寓

精神状态指数：逮捕Lucas的想法（Carla）+30，没有发现Lucas（Carla）-20。

Carla和Tyler来到Lucas的公寓，进屋后发现Lucas并没有在家

中。这时Lucas正在一边想着Agatha一边往家走。不过，他预感到了Carla和Tyler正在楼上等着他，于是急忙返身逃走，摆脱了警察的追捕。

24.琼斯队长的不满 (Captain Jones is Really Upset)

可控角色： Carla、Tyler

发生地点： 警察局

精神状态指数： 解释（Carla、Tyler）-5

琼斯队长对Lucas逃跑感到非常不满，冲着Carla和Tyler发脾气。让Carla和Tyler相互交谈，避免失去过多的精神状态指数。

25.堕落天使 (Fallen Angels)

可控角色： Lucas

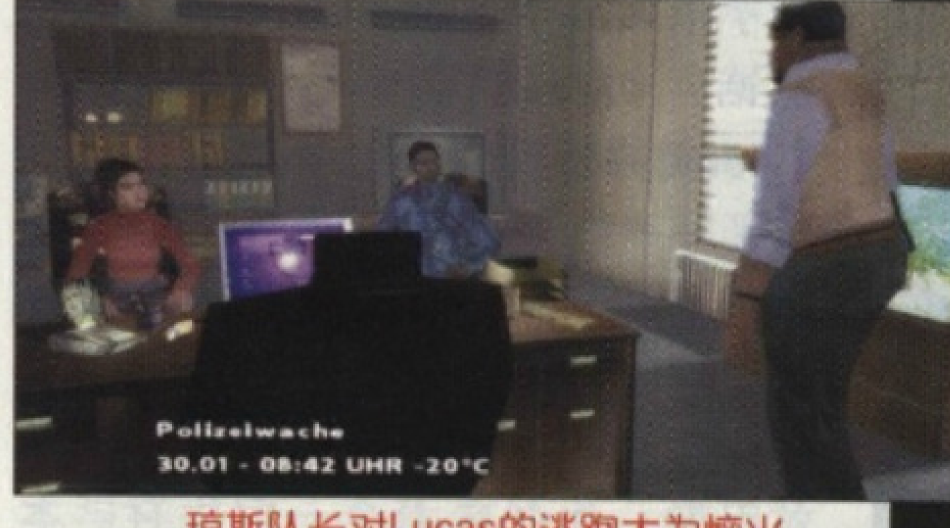
发生地点： 圣保罗教堂（Saint's Paul Church）

醒来之后，发现Agatha站在自己身前。与Agatha交谈，她向Lucas解释了一些事情。不过Lucas马上遭到了教堂中雕像的攻击，这场战斗比较艰苦。而后Markus唤醒了Lucas，他认为Lucas发疯了，但Lucas认为自己非常正常。

26.肥皂、鲜血和线索 (Soap, Blood & Clues)

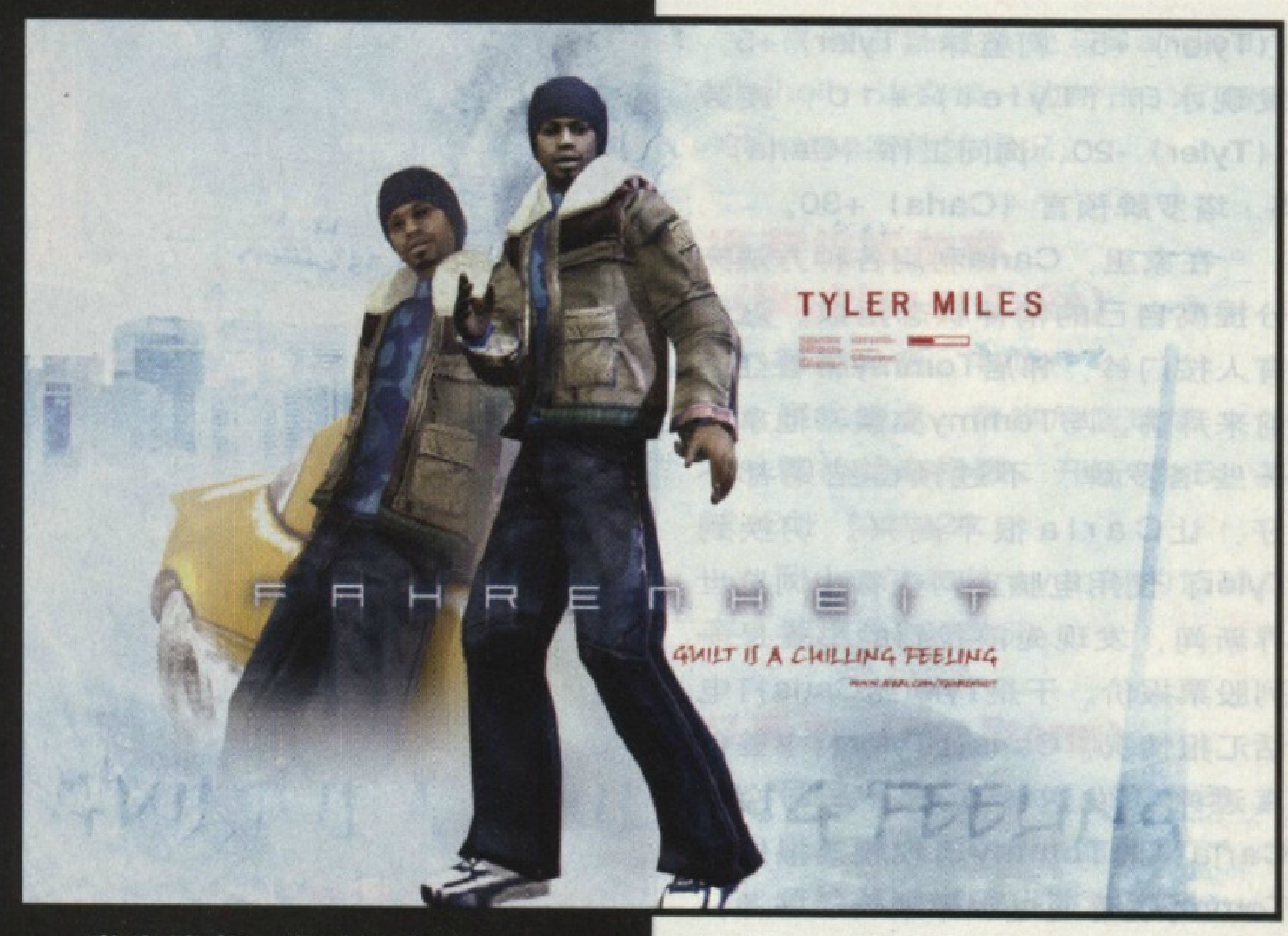
可控角色： Carla、Tyler

奖励点数： 10



琼斯队长对Lucas的逃跑大为恼火


活动雕像袭击Lucas



发生地点： 自动洗衣店

精神状态指数： 查看尸体（Carla）+5，查看角落中的血迹（Carla）+5，查看尸体（Tyler）+5，查看电话（Tyler）+5。

Carla和Tyler乘车来到洗衣店外，Carla让Tyler先进去，自己与这里的警察Garrett交谈，然后也进入洗衣店。让Carla查看男人的尸体以及角落中的血迹。拿到奖励卡片后，让Tyler查看男人尸体、女店员尸体和电话，然后离开。

27.逃亡者 (The Fugitive)

可控角色： Lucas

发生地点： Tiffany的公寓

精神状态指数： 躺在床上+10，吃东西+5，喝饮料+5，看电视+5，没有被Tyler发现+10，看乞丐-5，看乌鸦-5，从雨水管道落下-10，听电话留言-20。

转过右侧的拐角，一直向前走，Lucas预感到了警察，决定走另一条路。翻过两道栅栏，来到后门，发现这里也有警察。等他们转过头，避开他们的视线，快速跑到另一侧，顺着雨水管道爬上去，来到Tiffany卧室窗前。找到砖块将玻璃打碎，进入Tiffany的房间，躺在床上休息。过了一会儿，Lucas预感到Tyler会搜查床下。既然预感到了，也就不怕了。从厨房找到一些食物和饮料，一边吃东西一边看电视，然后洗澡。等到Tiffany回来之后与她交谈，向她解释发生的事情。这时警察按门铃，Lucas急忙藏在客厅的衣柜中。等到Tyler搜查之后，警察离开Tiffany的家。

28.朱诺斯 (Janos)

可控角色： Carla

发生地点： 疯人院（Bellevue Asylum）

精神状态指数： 到达+10，告诉朱诺斯没有病+10，房间打开-20。

Carla来到疯人院，拜访Kirsten案件中的杀人犯Janos。走进Janos的房间与他交谈，询问了一些凶杀案的情况。当Carla准备离开时，突然停电了，助手Barney被疯子们杀死，Carla的幽闭恐惧症袭上心头。这时控制好自己的呼吸，紧贴着左侧的墙壁向前走。当遇到疯子时要停下脚步，最后看到微弱的亮光，朝着大玻璃门跑过去。

29.会见库里亚金 (Meeting Kuriakin)

可控角色： Lucas

奖励点数： 5

发生地点： 博物馆

Lucas装扮成记者来到博物馆拜访Kuriakin教授，准备从他这里了解更多的信息。与教授交谈之前，先从角落中找到奖励卡片，然后来到

教授身边。教授询问Lucas为哪家报社工作，Lucas回答为《纽约时报》工作。接着Lucas向教授请教异常行为后面是否隐藏着某些黑暗力量。于是教授质问Lucas的真实身份，Lucas将真实情况告诉了教授，教授让他从侧面的员工通道离开。当Lucas来到停车场时，一些汽车朝着他冲过来，Lucas轻巧地躲过了它们的撞击。


童年的Lucas和Markus偷偷溜进军事禁区

30.姆严的秘密（Myan Secrets）

Lucas与Myan交谈，他告诉Lucas死期到了，并提到可能在另一个世界见到过Lucas。对话结束后，


Lucas小心翼翼地穿过独木桥

Myan召唤出一些黑色的野兽攻击Lucas。Lucas在逃跑过程中突然发现了Agatha，她让Lucas去解救一个被Myan用来祭祀的小女孩。

31.部落（The Clan）

Lucas在床上翻来覆去地折腾，同时预见到了另一个幻景。

32.危险和错乱（Danger & Obliquity）

可控角色： Lucas、Carla、Markus

地点： 廉价旅馆（Sleazy Hotel）

精神状态指数： 上楼梯（Carla）+30，关门（Markus）+30，Clara和Tyler没有发现Lucas+20，Lucas没有被发现（Carla）+30，Markus被杀（Lucas）-60，拿起电话（Lucas）-20。

Lucas从床上醒来，还没想好到哪里去，这时Clara和Tyler顺着楼梯走上来。Lucas起身走到电话旁，给Markus打电话。Markus先拿起一部电话，但不要选择谈话，然后打开左侧房门回到自己的房间，接听Lucas的电话。切换到Lucas，告诉Markus没有时间了。于是Markus急忙关上房门。接着Lucas让Markus赶紧报警，并等待警察到来。

切换到Clara和Tyler。Carla走到Tyler身边，打开旁边的房门，发现走错了房间。接着来到走廊尽头，找到Lucas的房间（369号），但Lucas并不在屋中。等到Carla和Tyler走开后，Lucas又出现在房间中，接听电话，发现Tiffany被绑架了。

33.俄国小山上的命运（Fate on Russian Hills）

可控角色： Lucas

发生地点： 游乐场

精神状态指数： 解救Tiffany+20，坠落-75。

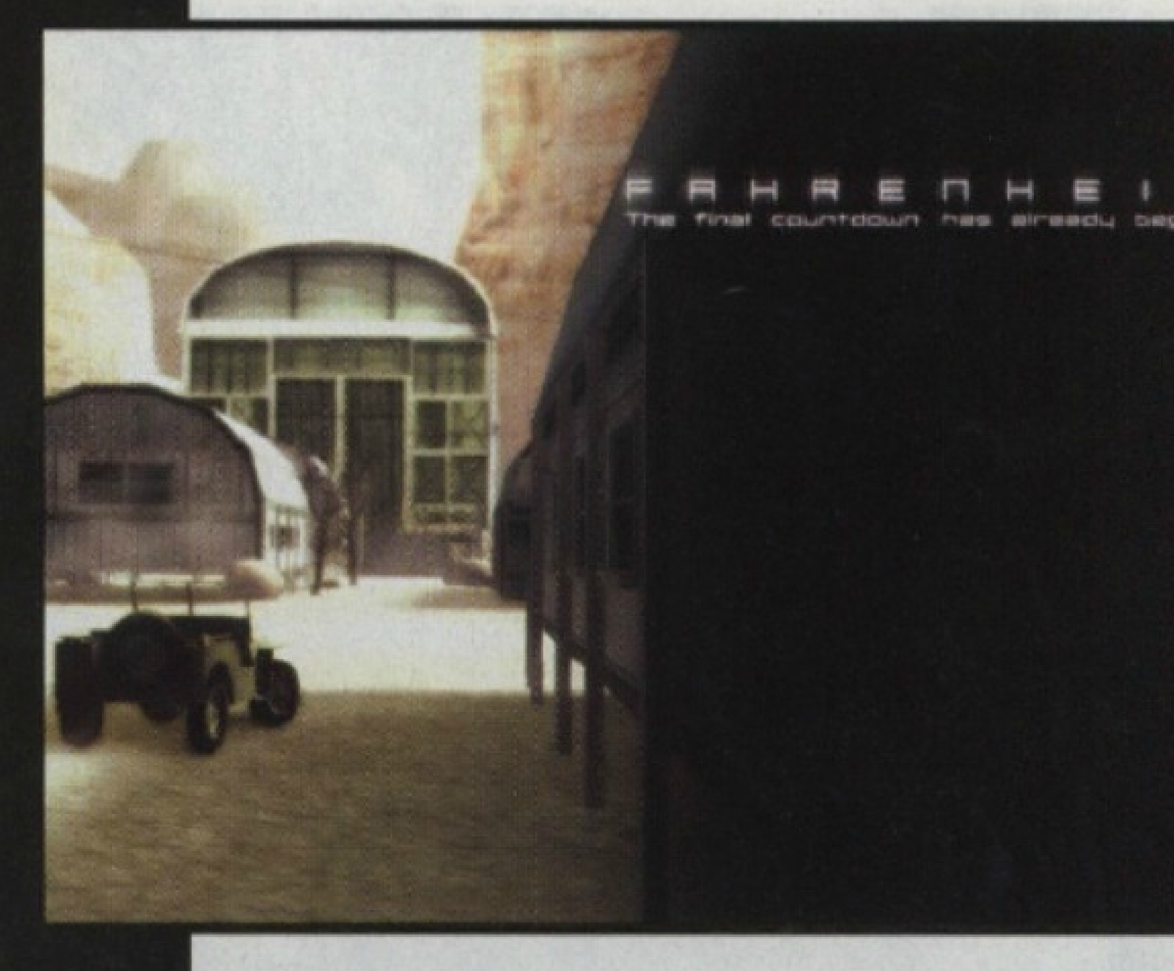
来到游乐场，注意前面坐着的乞丐，在先前的场景中曾不止一次见到过他。从右边的货亭后面拿到生命+1后，跟随乌鸦的指引来到过山车旁边。进入控制室，扳动开关，然后钻进过山车，放下护栏，直奔顶端。从过山车出来后，朝着Tiffany走过去。这时需要控制好左右方向键，让Lucas在独木桥上保持平衡。来到另一侧后，救出Tiffany。突然邪恶的家伙Oracle出现了，Lucas和Tiffany双双坠落下去。

34.童年的游戏（Child's Play）

可控角色： Lucas、Markus

Lucas死了，但听到几个神秘的声音在谈论自己，原来又是一场梦境。镜头闪回到童年的Lucas和Markus在Wichita Military Base的情形。

Lucas醒来之后，叫醒Markus，两个人从窗户出去。来到禁区，小心这里的探照灯，按照地图上提示的路线前进。首先悄悄顺着小屋边向前走。这时一扇窗户打开了，看到两个放哨的卫兵。接着再稍微向前走几步，和小屋的台阶保持在一个水平线上。背对着小屋按“1”键转动镜头，可看到前方有一块大石头。一个士兵习惯性转向大石头这边观望，同时探照灯也不时地来回扫过。等那个士兵从这块石头的方向转头巡视其他地方时，迅速跑到大石头的中间，然后不要停，继续向右转，一直跑到墙边。沿着墙边向前走，经过一个水泥块和一些用防水油布盖着的箱子。不远处有一个土堆，朝它走过去，却发现一个卫兵迎面走了过来。赶紧跑到吉普车后边躲起来。等那个卫兵走开后，朝他刚才过来的方向跑过去。接着发现前面又有一个卫兵来回巡视。Markus建议自己去引开卫兵，然后两个人分头行动。于是Markus绕着小屋跑到一堆垃圾后面，投掷石块引来卫兵，Lucas则趁机避开探照灯跑到前面的水泥块前。随后两人继续配合着向前走，当来到一根电线杆附近时，Markus再次绕着小屋向后跑，将木桶踢倒，吸引卫兵的注意力，然后Lucas乘机顺着电线杆向上爬。避开探照灯后，从另一侧爬下去，打开飞机棚的门，进入前面的电梯，然后向



前走，穿过下一道门，找到藏匿的飞碟。

35.将军（Checkmate）

在恰当的时候按下鼠标右键偷听Oracle与其他奇怪家伙之间的谈话。他们认为Lucas已死了。

36.协约（The Pact）

可控角色： Carla

发生地点： 墓地

精神状态指数： 相信Carla（Lucas）+10，相互协作（Lucas）+10，（Carla）+20

Carla来到墓地，看着Tiffany墓碑前放着的鲜花。突然Lucas出现在面前，两个人交谈之后，决定相互协作，找出幕后的元凶。

37.嘉德（Jade）

只要按部就班地按动鼠标键，Lucas就能找到Indigo Child的所在地。

38.冰冻刺骨（Frozen to the Bone）

可控角色： Carla、Tyler

发生地点： 警察局

精神状态指数： 承认隐藏事实（Carla）+10，选择留下（Tyler）-85，选择离开（Tyler）+20。

Carla和Tyler正在收听广播，突然Tyler质问Carla到底对他隐瞒了什么。Carla可撒谎，不过最终不得不承认确实有所隐瞒。这时Sam出现了。Tyler可选择与Sam离开警察局，也可选择留下来和Carla继续工作。不过，无论Tyler如何选择，都对游戏结局不会产生影响。建议让Tyler与Carla道别，从游戏中消失。

39.寻找嘉德（Where is Jade）

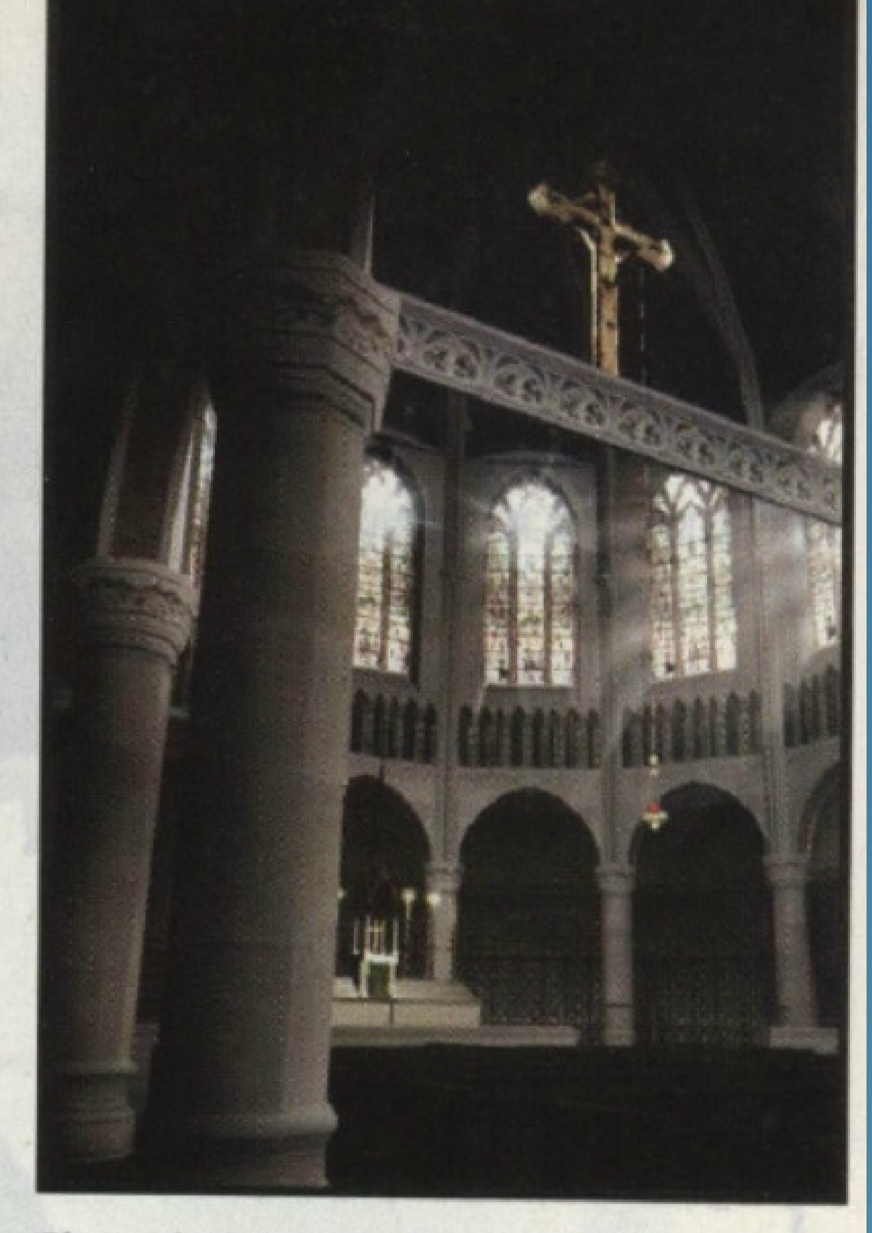
可控角色： Lucas

奖励点数： 10

发生地点： 孤儿院

精神状态指数： 找到女孩+10，留下女孩+10，交出女孩-10。

Carla和Lucas驱车来到孤儿院，顺着走廊向前走，在尽头处左侧的房间中找到女孩（在右侧第2个房间找到奖励卡片，在进门左侧尽头的房间找到生命+1），同时Oracle也出现在孤儿院。离开房间，顺着防火梯跑到屋顶，与Oracle展开战斗。战斗之后，在藏身的小屋中遇到了Agatha，她让Lucas将小女孩交出来。这时可选择是否交出嘉德，虽然对游戏结局没有影响，但将影响到最终决战时几个主要任务的出场顺序。如果不交出女孩，则一边躲避攻击，一边逃



跑，随着乞丐与Carla一起逃入秘密基地。

40.鲍嘉特（Bogart）

可控角色： Lucas、Carla

奖励点数： 20

发生地点： 地下秘密基地（Underground Secret Base）

奖励点数： 看到Markus（Lucas）+10，烤火（Carla）+10，听广播（Carla）-5。

随着乞丐Bogart来到秘密地下基地，先是看到Markus，Lucas非常高兴，然后与Bogart交谈（第1章小巷中无家可归的家伙），了解到整个神秘事件的前因后果。Bogart告诉

Lucas下一步计划要赶到Wichita Military Base，彻底消灭邪恶祭祀Oracle。如果先前留下了Jade，则带着Jade一起前往；如果先前交出了Jade，则要前去营救Jade。

当Lucas入睡之后，Carla起身来到通道尽头的收音机前，不过需要电池和天线才能收听广播。于是Carla来到车厢中找到电池和生命+1，然后在电梯中拿到奖励卡片。接着往回走，从平台上找到天线，现在可使用收音机收听广播了。接下来，Carla来到第1节车厢，与Lucas同床而眠。

41.启示（Revelation）

可控角色：Lucas

发生地点：赤塔军事基地（Wichita Military Base）

下床之后，打开房门，顺着走廊向前走，偷听到父母之间的对话。原来，母亲在怀孕时曾被辐射，因此Lucas具有了预知的能力。这时父亲打开了房门，他不喜欢孩子偷听自己的谈话。

42.倒计时（Final Countdown）

可控角色：Lucas、Carla

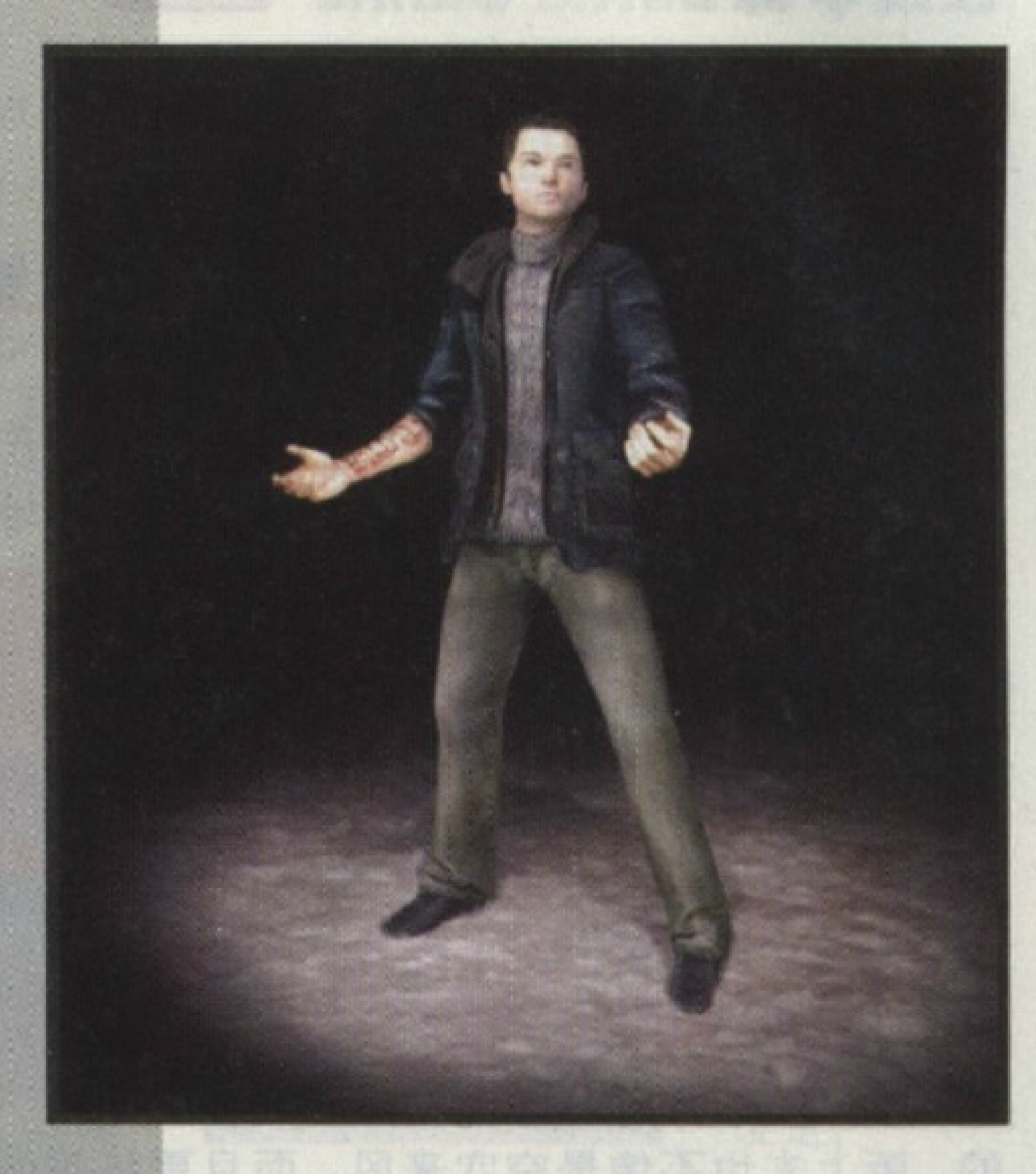
发生地点：赤塔军事基地

Lucas和Carla来到赤塔军事基地，交谈之后，Lucas打开房门，进入飞机棚。这时游戏的分支路线将取决于“寻找嘉德”中所作的选择。

如果将女孩嘉德交给了Agatha，那么Lucas进入飞机棚后，将发现Indigo的人和嘉德就在前面。同时他还要控制Lucas，让Lucas将嘉德投入Chroma。如果Lucas通过了“控制”考验，那么就要与Indigo的人进行战斗。而后Oracle挟持了Carla，让Lucas将嘉德交给他。如果Lucas将女孩交给Oracle，那么Oracle将把嘉德投入Chroma。如果Lucas拒绝将女孩交给Oracle，那么Carla将从Oracle那里反败为胜。Lucas将女孩放入Chroma，结局为好人一方获胜。如果Lucas没有通过“控制”考验，那么他将“代表”Indigo Clan将嘉德投入Chroma。除非Lucas稍后能通过另一个“控制”考验，这要归功于Carla，她在Lucas被控制后冲入飞机棚，让Lucas觉醒过来。

如果先前没有将嘉德交给Agatha，那么带着女孩进入飞机棚，发现到处都是Orange Clan的战士，而Oracle也正等在这里。将嘉德放在地上，与Oracle展开战斗，并最终打败它。接着干掉其余的战士，然后抱起Jade，将她放入Chroma，得到完美结局。显然，如果Lucas战斗失败了，那么敌人将把Jade投入Chroma，而胜利则属于Purple Clan。

在与Oracle的战斗中，如果Lucas失去了全部的生命，也不会像先前那样游戏结束。Lucas将被看押，Carla则登场战斗。进入飞机棚之后，从地上捡起铁棍，将Orange Clan的战士打倒，然后拿起敌人丢下的枪，朝Oracle射击。接着唤醒Lucas，让他对付Orange Clan战士。如果Carla被抓（比如没有打倒敌人战士，或没有消灭Oracle），那么Orange Clan将获得胜利。



43.大结局（Epilogue）

根据先前的战斗以及“寻找嘉德”中的选择，游戏最终将出现3种结局，分别如下。

完美结局：Lucas将敌人全部打败，世界恢复正常，Lucas与Carla结合，孩子也将像自己一样成为超人。

普通结局：Lucas被Purple Clan打败，与Carla一起被放回纽约。尽管世界恢复了正常，但还是蕴藏着不祥的预兆。Lucas与Carla结婚，过着平凡的生活。

糟糕结局：Purple Clan成为地球的主宰，而Lucas则被Orange Clan控制，转移到地下，成为抵抗Purple Clan的英雄。Lucas与Carla结合，孩子将是未来的救世主。P

双周回眸

事件：传盛大“盒子”已开始试销

最近有传闻说，10月份发布的盛大“盒子”（EZ Station）最终定价可能为6850元人民币，并且已经在浙江义乌这个中国最大的小商品批发市场所在地悄悄开始试销。听到这个数字，大概不少玩家的第一反应是，这能买几个PS2，几个Xbox？恐怕就算PS3正式发布，有这个数也轻松拿下了。可这个传说中的数字有零有整的，听上去也不像是空穴来风。而且更热闹的是，赶在盛大之前，海信已经发布了自己定价高达9000元的“盒子”。在最近的中国国际通信展中，两个“盒子”齐刷刷亮相，倒像是要打擂台。盛大“盒子”其实和海信的产品基本相同，号称整合了英特尔等全球几十家顶级IT和电信企业的资源，还将捆绑新浪的内容资讯、百度的搜索和音乐下载等各种互联网资源。有评论认为，虽然盛大“盒子”不只是针对游戏玩家开发的，不过6000多元的天价恐怕将是其推广的主要障碍之一。而且关于“盒子”的负面消息也接踵而来，已经有媒体评论，盛大“盒子”就是一台“以电视屏幕为显示器的PC机”。



图片：友谊长存



在金山公司参加《剑网》中越友谊赛的两国玩家于赛后互相交换礼品。在这次比赛中，以北京市玩家为主的中国玩家3:0轻松战胜经过选拔的越南高手。金山对此次比赛的分析是，越南《剑网》运营时间较晚，玩家目前的最高等级不过才120级。

声音：上一堂课的时间是40分钟……

“上一堂课的时间是40分钟，然后休息10分钟，这已是未成年人能承受的极限。”重庆某小学的车校长对《重庆晨报》记者说。车校长认为，3个小时的连续上网对未成年人来说，仍然是不健康的。他还给记者算了一笔帐：小学生下午4点30分放学，回家做完作业，再用半个小时吃晚饭，如果玩网游，7点钟才能上线，按“防沉迷系统”中3小时的全收益时间计算，就是10点钟才能下线，学生就没时间干其他事儿了。说起来，车校长似乎所言不虚，可是玩网游的也不都是小学生吧？

新作：粮食力量



10月26日，盛大网络突然宣布，将与联合国粮食计划署（WTP）合作推出PC游戏《粮食力量》（Food Force）的中文版，“盛大网络将在中国地区独家运营并负责宣传《粮食力量》”。《粮食力量》是WTP推出的一款教育性免费游戏，2005年4月，游戏的英文版开始在WTP官方网站上提供免费下载，旨在帮助8～13岁儿童了解全世界饥民的困境并与饥饿做斗争。陈天桥说，盛大十分骄傲能够为WTP的人道主义援助事业作出贡献。不过对于这款只有6关、任务也超级简单的单机版益智游戏，冠以“独家运营”的头衔似乎有些唬人。

数字：82.6%、200%

随着新的财政季度结算日的到来，国内各大上市游戏公司纷纷公布本季度的财务状况。其中网易的第三财季报告显示，其财季总收入达到4.626亿元人民币，比第二财季增长11%，比去年同期增长82.6%；第九城市凭借《魔兽世界》的强劲走势净收入达到1.848亿元人民币，比第二财季增长232%，其中WoW的相关净收入就占1.806亿元；盛大网络的网游收入比去年同期增长35.5%，但比第二财季略有减少。



■海外

传《暗黑破坏神III》将是一款MMORPG

一位前暴雪员工在暴雪嘉年华之前向媒体透露，暴雪从两年前开始已经在秘密开发《暗黑破坏神III》，这款游戏拥有和《魔兽世界》类似的MMORPG基础系统（如公会系统），将是一款对应Xbox360平台的MMORPG。这位前暴雪员工没有透露更多的信息，只是声称《星际争霸2》PC版也正在开发当中，但暴雪并没有像他预测的那样在暴雪嘉年华上公布《暗黑破坏神III》和《星际争霸2》。

《恶棍城市》北美上市



10月31日，NCsoft北美公司正式宣布《英雄城市》的姊妹篇《恶棍城市》在北美上市。这款由Cryptic Studios开发、NCsoft运营的游戏零售价为49.99美元（第一个月可免费游戏），之后的月费为14.99美元。不过，玩家可以以单一包月费同时玩《英雄城市》和《恶棍城市》。

■国内

《刀剑Online》新版推出“筋斗云”



11月1日，《刀剑Online》更新“9565幽冥益州版”，除了新的地图、怪物和任务等更新外，还推出一件全新道具——“筋斗云”。玩家可在游戏中各城镇杂货店老板处对话进入庙会，只要在庙会中一次性购物满200点，即可随机获得一份赠品，其中就有几率获得赠品“召云葫芦”。召出筋斗云后，玩家可以踏在筋斗云上四处漂移，甚至可以和“逍遥游”的效果叠加。召唤筋斗云没有级别要求，即使没跑鞋穿的1级“菜鸟”也可以使用。

腾武数码签约《天地玄门》



11月4日，上海腾武数码宣布与上海微启软件合作，将联合开发并运营此前由微启软件开发的3D Q版网游《天地玄门》。据悉，《天地玄门》历时3年开发，是一款融合了希腊神话与中国太虚幻境为背景的幻想风格游戏。开发团队的主要成员曾参与过《金融帝国》《奇迹餐厅》《万夫莫敌圣女传》等游戏的开发，经验丰富。而腾武数码决定运营《天地玄门》，也标志着其在北京腾武之外的第二个研发中心处于稳步发展中。有消息称，《天地玄门》可能在《功夫Online》之前开始内测。

■网游新动态



○盛大网络宣布，由其运营的“首款网络大富翁游戏”**《盛大富翁》**，已经定于11月18日公测，游戏将“永久免费”。

○腾讯宣布，截至11月6日**《QQ幻想》**公测第13天，游戏的同时在线人数已经突破35万，创下近期国产网游公测的新纪录。

○**《轩辕II——飞天历险》**宣布于11月8日停机维护，重新开机后暂停收费运营，在根据玩家意见和建议对计费方案进行调整后再重新开放收费。

○**《少林传奇》**于11月15日正式开始公测，增加“殷郊”地图、木人巷机关等内容。



○**《无尽的任务II东方版》**的资料片《烈焰沙漠》目前正在紧张地进行汉化和调试，定于12月正式发布。

○游戏蜗牛宣布，由其开发和运营的网游**《机甲世纪》**定于12月15日开始封测，增加了“世界可消亡”、两大阵营PvP对抗等设定。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年10月下旬

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	魔兽世界
3	洛奇
4	信长之野望Online
5	无尽的任务II东方版
6	天方夜谭Online
7	街头篮球
8	冒险岛
9	轩辕II——飞天历险
10	童话——美女与野兽

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	洛奇
3	九龙争霸
4	热血江湖
5	Rohan
6	英雄Online
7	SUN
8	天堂II
9	魔兽世界
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年10月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	天堂一卡通（天堂II）
7	搜狐游戏卡（刀剑Online）
8	盛大网络游戏卡
9	三国群英传游戏卡
10	华义WGS游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

燃烧的嘉年华

《魔兽世界》资料片首次披露

■福建 风梦秋



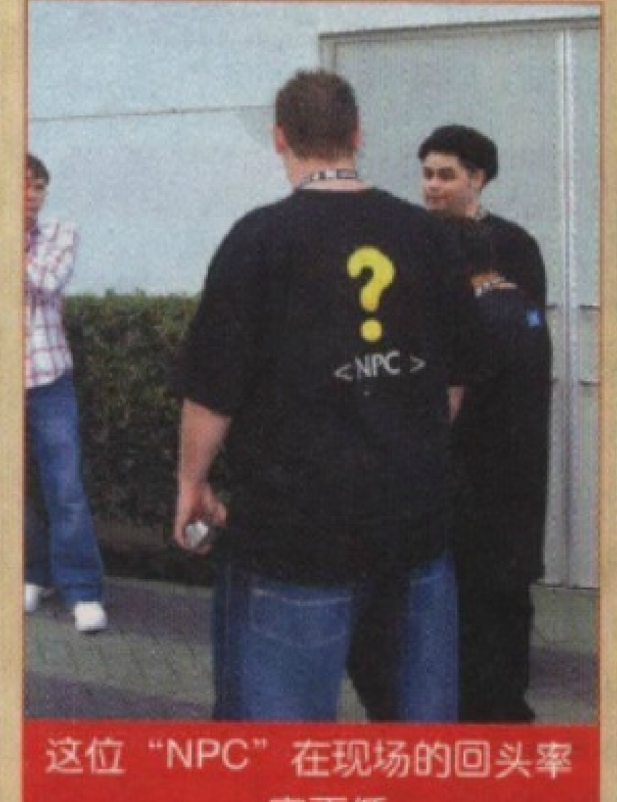
暴雪制作的BlizzCon 2005展厅平面图，这幅图被别出心裁地制成数块大陆的模样，恰似一张《魔兽世界》世界地图

“Rawgrlrlrlrrlglrl……”

一上线，笔者就听到自己公会的2号MT在语音通讯软件中发出惟妙惟肖的鱼人叫声，而另一位公会成员正得意洋洋地带着自己的小鱼人招摇过市，引来无数羡慕的目光。毫无疑问，这些限量的虚拟宠物是购票到加利福尼亚州阿纳海姆市会议中心参加了第一届暴雪嘉年华（BlizzCon）的美服玩家才能得到的。据说，用以在游戏中换取小鱼人的刮刮卡拍卖价已经达到近百美元。

虽然脱不了圈钱的干系，但对于亲身体验过的人来说，这次嘉年华是热爱暴雪游戏的玩家一次难得的盛会。听总裁先生回顾暴雪的发展史可能会有些无聊，攀爬居然叫做“黑石塔”的东西也不像听上去那么有趣，但能了解到《星际争霸——幽灵》的最新情报就不能不令人兴奋了。当然，在暴雪的精品中，关于《魔兽世界》（以下简称WoW）的一切才是大家关注的焦点。一个WoW玩家可以在现场操纵着全套元帅装的角色投入战场的战斗，也可以与来自同一服务器的玩家见面——“总算找到你了，该死的盗贼……”还可以把那无休止的关于各职业强弱问题的抱怨直接向设计者发泄。最重要的是，玩家可操纵一个血精灵去欣赏他们绚丽而奇异的家园——暴雪在嘉年华上已经正式宣布了WoW的第一部资料片《魔兽世界——燃烧远征》（World of Warcraft: The Burning Crusade），主要展示的内容是部落方的新增种族血精灵（Blood Elf），虽然这在嘉年华之前早已不是秘密。

暴雪把幽默感用在了展会发放的T恤上，除了一本正经的展会标志版T恤，还有“背包版”和“鱼人版”的……



这位“NPC”在现场的回头率一定不低

血精灵

一个联盟玩家说：“我会建立一个女性血精灵角色，然后整晚看她跳舞。”



展会现场拍到的资料片试玩画面，在BlizzCon Exp服务器，这位1级的战士即将进入血精灵的新手村永歌森林

血精灵与魔法结缘，因此可选择的职业包括了法师和术士，另外还有牧师和战士，猎人和盗贼也有可能。从公开的画面可以看到，血精灵同样美丽高贵，而且他们



逐日岛的美景也许会吸引不少联盟玩家投靠部落　　血精灵的种族技能展示，法力分流和奥术苦痛天生可用

的世界是红黄色调，光线也比其他地图明亮许多，跟部落方其他种族更是截然不同。在故事中，他们是因为联盟的猜忌而加入了部落方。“这不是一个邪恶的种族，而是曾遭受巨大文化创伤的民族。”以现实的角度考虑，则是出于联盟与部落平衡性的考虑——目前有太多玩家因为部落角色的样子太丑而选择了联盟，导致服务器玩家人数不平衡，即使给部落方更好的种族天赋也未能解决这一问题。可以预想，血精灵的出现，无疑会让许多玩家在资料片推出后短暂或者长久地“投靠”部落。



关于外域，Computer Gaming World杂志上放出了一张世界地图

血精灵有两个组成一套种族的天赋。一个是1级时即可获得的法力分流（Mana Tap），距离20码，瞬发，10秒钟冷却时间，从对手身上吸取50点法力值并转成一个可叠加3次的Buff；另一个是奥术苦痛（Arcane Torment），瞬发，2分钟冷却时间，沉默周围8码内的所有对手2秒，同时消耗掉上文所述的Buff，每个恢复自身12到140点法力值（或怒气、能量）。游戏中将提供一个新手任务训练玩家掌握这个种族技能的组合，感觉在群P时这一天赋运用得当会很强，但后期可能还会作出一些调整。

血精灵的居住地为奎尔萨拉斯（Quel'Thalas），即东瘟疫之地北面那块目前无法踏足的区域。这里将包括永歌森林（Eversong Woods）、幽灵之地（Ghostland）和祖拉曼（Zul'Aman）三个地区，其中后者日后将会包括一个与祖尔法拉克、祖尔格拉布一脉相承的新副本。

同样，联盟方也将得到一个新的种族，但目前是绝对保密的，到本文截稿时尚未公布。按照网上流传的创建人物画面截图，许多玩家认为那必定是熊猫一族（Draenei）。至于此前国外论坛上曾经披露过的新增职业破法者（Spellbreaker）、熊猫人的种族天赋等等已被证明是不实消息，暴雪没有明确表示将在资料片中加入新的职业，尽管这也许曾在他们考虑之中。

深藏于外域的伊利丹

也许每个人都有过这样的疑惑，是不是所有人都得购买资料片呢？要不然有人接触的是新内容，有人接触的是旧内容，这可怎么玩？暴雪的回答是，资料片的有些内容是对所有人开放的，但例如选择新种族等这样明显属于资料片范畴的新增内容，必须要购买资料片才能玩到。同样，也只有购买了资料片的玩家才能越过神秘的黑暗之门，去探索全新的大陆——外域（Outland）。外域由地狱火半岛（Hellfire Peninsul）、赞加沼泽（Zanga Marsh）等许多分散开来的区域组成，要在这些区域之间来往，就要依靠新增的、完成一系列复杂任务才能得到的70级飞行坐骑！目前只听过偶尔发生Bug时有人可以控制狮鹫，看来将来在外域真的可以实现飞行之梦了。遗憾的就是，飞行坐骑仅限于外域使用。

外域的核心区域是影月峡谷（Shadowmoon Valley），黑暗神殿（Black Temple）就坐落在谷中，而在神殿中的就是外域的总Boss、《魔兽争霸III》中玩家熟悉的伊利丹（Illidan）。各大公会对于击败这样的传奇人物肯定是比打拉格纳洛斯或是耐法利安更为向往，但难度之大肯定也是超乎想象的。

更多的XP！

当一个玩家达到60级的等级上限时，除了通常的“祝贺你”之外，有时我们也说“真可怜，你再也得不到XP（经验值）了”。但现在我们可能真要开始心疼满级后被浪费掉的那些经验值了，因为资料片里将把等级上限扩展到70级，相应地也增加了新的天赋、魔法和技能。

许多玩家听到这个消息的反应并不只是高兴，更多是开始担心。WoW也许是“无尽的Raid”，但绝不是“无尽的练级”。等级不是关键，重要的是平衡。有的玩家说：“我绝不愿意去当那个得重新平衡天赋的设计师。”一个职业可以有多样化的玩法，关键就在于天赋点数的分配，配点略微改变，Solo、副本、决斗、群P等各种情形的表现就差异很大。多1点天赋点数都能造成很大的影响，更不要说增加10点了。另外有人担心，目前有20人左右的队伍就可以击败黑龙公主，横扫MC中的小怪们，日后会不会出现10人甚至更少的70级玩家就能轻松打通MC，把它变成今



如果你玩WoW只是为了探索世界，外域的风光也不会令人失望

日的UBRS呢？那么那些大公会在MC中数月的努力又算什么？也说不定70级的玩家通过做普通任务就能获得比MC中更好的装备。

可以说，新的任务、新的副本、新的Boss都只是换汤不换药，内容不同，基本打法却都差不多，新种族、新坐骑也是表面文章，提高等级上限并增加天赋等改变才是影响最深远的。但目前关于这些尚无任何具体细节公布。而且耐人寻味的是，暴雪在关于资料片的新增特色方面，对于大家一直都非常关心的英雄职业只字未提。像这样会对平衡性造成重大影响的设计，想必开发者们必定是慎之又慎的。

展会期间，已经有玩家在铁炉堡秀他们的宠物鱼人了



安其拉内的战斗情景

打孔的装备？

当笔者得知资料片将新增宝石加工（Jewel Crafting）这一新专业技能后，最大的忧虑就是他们会不会同时把专业技能上限扩大到三项，要不然就要面临是在两个都已经学了一大堆珍稀古怪配方公式的技能中选择一项舍弃，还是看着必然成为热门的宝石加工业流口水的为难。自己制作的宝石（可能还包括项链、戒指和饰品）以及可以镶嵌宝石的打孔装备，这对于玩过“暗黑”的玩家是不陌生的。但这个令人艳羡的技能目前没有具体的介绍，可以给现有装备打孔么？有孔的装备是不是由裁缝、制革等专业制造的呢？镶嵌上去的宝石能不能取下来呢？这些都只能等更多消息放出后才能得到解答。

通过“时光之穴”去亲历历史上的著名事件是非常讨巧的设计



卡拉赞副本场景图

其它

很多副本肯定是集中在外域，但在原有的两块大陆也至少有两个副本：一个是开放位于逆风小径的麦迪文之塔（Tower of Medivh）中目前入口有铁栅挡住的副本卡拉赞（Kharazan），这将是一个5人副本，但其中会包括适合20～40人Raid的部分。其实笔者和很多玩家都更喜欢5人副本，更能体现配合、考验技巧，而Raid则只要能听从指挥就好。而且5人副本找几个朋友随时都能去，不像大型Raid那么麻烦。另外一个副本是位于塔纳利斯（Tanaris）的时光之穴（Caverns of Time），对这里的说明比较含糊，尚不清楚到底是Raid副本还是新战场。但有趣的是，因为名为“时光之穴”，所以我们有机会回到过去，其中的设定可以不受WoW故事发展和年代的限制，把《魔兽争霸III》中一些著名事件，如麦迪文打开黑暗之门和圣山海加尔之战等搬进来。

在PvP方面，会增加跨服务器的战场功能，这是玩家一直期待的，一来有机会跟其它服务器上的高手过招，二来可以解决排队时间过长的问题，当然也许还能遏制国内玩家刷荣誉的行为。

BlizzCon上展示了许多游戏相关的设计图，这是第二级史诗套装的设计草图

在资料片到来之前



有人担心目前玩家在顶级副本的努力会在等级上限开放后付之东流，但关于60～70级的细节尚未公开

这部资料片据说明年会出，但我们都知道暴雪的风格，真要按时出倒是有些意外。不管怎么样，在资料片到来之前还是有挺长的一段时间。在此期间，满足玩家们的将是位于希利苏斯（Silithus）南面那道大门后的安其拉（Ahn'Qiraj），它包括一个20人的副本，里面的神殿则是一个定位为黑翼之巢之后能够挑战的、比熔火之核大3倍的40人顶级副本。而最有意思的是，那道门是神的力量给封上的，所以就不是个人或者一个队伍的力量能够打开。那将是一个特别的“世界事件”，需要一个服务器上大家同心协力克服巨大的困难才能开启，而开启之后，它就永久地向所有人开放。如果引入这样的设定，那就不会是绝无仅有，在资料片里，或许就会有更多这样的“世界事件”…… P

■类型：在线角色扮演　■制作：CCR　■运营：广东数据通信
■游戏状态：10月20日内测　■官方网站：http://www.5u56.com



RF Online 种族职业详析

■北京 风筝

RF Online是以广袤浩瀚的宇宙为背景，结合幻想和机械风格的一款网络游戏。在游戏中，魔法与科学的碰撞产生3个各具特色的种族：阿克雷提亚、贝尔托和克拉。3个种族共同构筑起了RF世界。每个种族根据自身特点的不同拥有不同的属性、技能和职业。


阿克雷提亚的特有武器——火箭炮

种族背景

阿克雷提亚帝国。实现了极端机械文明的种族，他们提倡科技文明和唯物论，为了延长自身寿命整个民族都已经过全机械化改造，坚固的身体和强大的力量让他们可以独自操控威力巨大的火箭炮。相比之下，贝尔托结合了科学与魔法的力量，他们的身体并不像阿克雷提亚那么强壮，但他们能制造出巨大的人形机甲，并可以用魔法让自己的能力更为强大；而克拉不但有强大的魔法力量，还可以召唤出召唤兽。

贝尔托联邦。以进步的文明为基石，在连接银河系战役地区的贸易港口建设贝尔托航线的种族。他们有无数的殖民地与资源基地，他们有灵巧的手艺和技能，可以自由使用多样武器，用独有的装甲来对付敌人。

克拉同盟。对于克拉人来说，最重要的价值就是他们所信仰的神。他们以强大的精神力为基础，可以施放魔法，能召唤生物来攻击怪物。


贝尔托的人形机甲给了技师先天优势

职业设置

战士。拥有其他职业无法比拟的物理攻击力和强大生命力、防御力的职业。战士使用近距离攻击武器和高防御装备，也可以用远程武器来弥补攻击力的不足。阿克雷提亚的战士由于身体强健，所以防御力惊人；贝尔托联邦的战士拥有得天独厚的优势，可以使用光明魔法，因此在战场上更具持久战斗力；克拉同盟的战士则可以黑暗魔法攻击敌人。需要注意的是，每个种族的战士或战士的一转职业都拥有效果不同的技能。即便玩家熟悉了贝尔托的战士，也不代表他们就能对阿克雷提亚的战士得心应手。

猎杀者。猎杀者擅于在远距离对怪物予以致命的打击。该职业更注重攻击和移动速度的提高，躲避能力也高于其他职业。他们可操控所有远距离武器，以敏捷的移动压制敌人，偏爱轻巧和快速移动的装备。在其精通了远程攻击技能并且转职之后，可使用所有型号的远距离武器。可以得到潜入、拆除陷阱、查探以及狙击等技能。阿克雷提亚帝国的猎杀者则以机械的精准为优势；克拉同盟的猎杀者以光明魔法见长；贝尔托联邦由于拥有坚硬的机甲和威力巨大的火箭炮攻击，因此更具破坏力。

辽阔的原野，独有的异星情调

神灵使。擅长魔法攻击的法师型职业。除了阿克雷提亚帝国之外，其他种族都有使用魔法的潜能。因此，阿克雷提亚帝国没有神灵使职业，而贝尔托联邦与克拉同盟的神灵使也有所不同——贝尔托人能够使用光明魔法，不能使用黑暗魔法，克拉人则正好相反。克拉同盟能够让召唤兽协助自己战斗，因此是更具优势的神灵使。


游戏中强大的怪物——圣石守护者

技师。技师拥有精巧的双手和高深的科技知识。技师是一种非战斗性职业，专门从事挖矿、加工和制作等生产工作，但技师却是建立强大国家经济的基础。其中尤以贝尔托联邦的技师更具优势，这得益于该种族在装甲方面的先天优势。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Grigon Entertainment ■运营：光宇华夏
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.sealonline.com.cn



《希望Online》免费运营新版试玩体验

■山东 如冰

世界上凡是让人感觉新鲜、年轻的事物总是受欢迎的。不光是娱乐人物，游戏也是如此。从10月1日开始，曾经备受玩家关注的《希望Online》已经正式在中国大陆地区进入“终身免费运营”阶段。紧接着，游戏在10月27日进行了一次较大规模的版本升级（版本号为1.6.001）。此次新版本包括取消PK、开放公会战、增加新城镇等一系列重大变动，面对蜂拥而至的新老玩家，恍惚间仿佛让人感觉这是一款刚开始公测的游戏，而非已经进入网游市场将近一年。真的是免费造就了《希望Online》如今人气的提升么？抱着这样的疑问，笔者再次回到了希尔特大陆。

新手村现身，新人们不再孤独

亲身体验了新版游戏之后，给人的第一感觉是，这已经不再是原来的那个《希望Online》了。游戏免费运营之后，新玩家的大量涌入是情理之中的事情，而改版增加新手村的举措及时给予了玩家更细致的关怀。以前，虽说在游戏中接受那个“三地反复借书”的任务能够迅速转职，但是对于初次接触游戏的新人来说，即使在“高人”指点下到了10级基本上还是一头雾水，而现在新手村的出现则有效改善了这一点。在新手村，新手可以通过难度大大降低的委托任务快速积累金钱与经验，还可以通过“哈比稻草人”等各种特殊设定熟悉游戏的操作。而在游戏新开放的“道具商城”中，各种套装与低级临时宠物的出现也给新人的修炼带来很大帮助。可以说在新版本中，一个1级的新手可以更容易地成长起来。

特色公会战，考验谋略与团结

说起来，《希望Online》十分注意在打怪练级之外为玩家提供有趣的游戏体验。这次更新开放的公会战系统应该说比较特别，它和传统的攻城模式有所区别，分为全面战和存心战两种模式。全面战类似一般游戏中的战场，杀死对方玩家得到KO点，先得到预定值的公会获胜；存心战则类似夺旗的形式，双方公会不以消灭对方为目的，而是要努力在对方的干扰下收集“公会存心”，并安全地将“存心”运往自己或对方的本阵——运到自己的本阵本方加分，运到对方的本阵对方减分。在这一游戏规则下，公会战变成了“公会赛”，可以采用的战术也更加丰富：是集中力量打击对方的有生力量，还是集中力量保护本方的“存心运输队”？是抓紧将“存心”运往本方本阵，还是在本方精锐的掩护下将存心一股脑倾泻到对方本阵？这些疑问无疑需要比赛的双方都是讲究智慧与团队合作的集体，而比赛也不再是单纯的一场PK而已。

购买成功的游戏道具都存放在专用的“希尔特银行”里

建立了“商城好友”关系的玩家可以互赠道具礼品

好多……好多的任务

《希望Online》的此次更新还增添了大量新地图和新任务。从上述更新内容中可以看出，游戏此次配合免费运营的改版，中心思想是尽快提高低等级玩家的成长速度，这对一款免费运营、依靠道具和装备买卖获取利润的网游来说是可以理解的。不过在此同时，游戏也为高等级的玩家提供了更多高级娱乐项目。总的来说，所有更新内容都能按照免费游戏的规律有的放矢。P



通过全新登录界面进入游戏后，玩家首次可以选择自己的出生地



道具商城正式开业，各色新款服装源源不断开始发售

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码娱乐 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：11月下旬二次内测 ■官方网站：http://my.91.com



《魔域》二次内测抢先体验

■北京 查无此人

最近比较关注《魔域》的玩家一定清楚，这款游戏在第二次内测中进行了很大规模的改版。在第一次内测中引起较大争议的PK设置是否已经改变？号称率先引领网游“群殴”的幻兽系统是怎样设定的？这都是大家比较关心的问题。此外，导师、佣兵等与众不同的游戏系统也在二测中揭开了神秘的面纱。《魔域》在正式开始二测前有一小段封闭测试期，《魔域》官方邀请了一部分热心玩家参与其中，笔者有幸成为其中一员，抢先领略了全新《魔域》世界的别样风景。

游戏界面的改善

在《魔域》一测中，许多玩家对游戏界面颇有微辞，浅绿色的界面略显单薄，图标的位置也不太顺手。因此《魔域》二测中游戏的操作界面进行了很多修改。现在的游戏界面看起来有点《魔兽世界》的感觉，工具条最左边是物品快捷栏，中间的部分是技能快捷栏，技能快捷栏除了画面中显示的8个空格，还可以通过右边的翻页按钮在5个技能组之间切换。当然这样的设置也与《魔域》二测中可用技能大大增加有关。人物的基本数据，如HP、MP等指示从工具条中分离出来，与幻兽的指示器一同放在了屏幕的上方。地图窗口也有了大变化，里头不再只有单纯的指示点，而是通过不同的图标来表示地图上各种人物间的互动。如箭头代表玩家自己和玩家面对的方向，骷髅头指示的是那些记录在玩家列表中的“仇人”，红心则表示玩家的爱人……

幻兽系统的革新

相比之下，二测中幻兽面板的内容更加丰富了。不但可以实时看到3D的幻兽形象，更可以了解幻兽的各项属性。其中“需求职业”与“需求等级”是新添加的两个幻兽属性。由于二测中幻兽种类大幅增加，许多高级幻兽的“脾气”不大好，如果你满足不了它们的要求，它们可不会乖乖就范。“成长率”这个对幻兽极重要的属性，终于来到了台前，不过这个指标不是以具体数值来表示，而是通过一个相对模糊化的名词来表达，如“极致”“一般”等等。

此外，进入游戏后玩家自动获得的不再是两只4级的幻兽，而是两只1级的幻兽。而且由于“幻兽孵化器”的加入，开始时幻兽不是出现在幻兽面板中，而是在幻兽孵化器里，需要手动取出。操作很简单，就是点击幻兽面板中的“幻兽蛋”图标，等打开幻兽孵化器后点击幻兽蛋就可以了。


操控界面的色调、人物状态和快捷栏位置都发生了变动


刚出村最适合猎杀鹿角兽


痛殴成群的巨杰士

流程体验

在正式出城杀怪之前，建议大家熟悉一下各NPC的坐标。二测中NPC的位置没有太大的变化，倒是NPC的动作丰富了许多，有时间不妨停下来好好观察一番。游戏初期玩家仍旧只能在王城门口与鹿角兽搏杀，绿名的鹿角兽不算很厉害的敌人，但也不能掉以轻心，要注意保护幻兽。因为《魔域》二测中的敌人实力大大加强，不再是一测中那种任人宰割的羔羊，它们懂得围攻和战略性撤退，还懂得挑软柿子来捏——敌人会优先攻击幻兽，在幻兽等级较低时被敌人围攻很容易死掉。

等级提升到一定程度后，就可以大胆地杀入风车镇（就是有很多大风车的那片区域）痛殴“巨杰士”。这些大个子身上有很多好东西。当然大家也可以到新手村附近捕杀“猎杀者”，不过小心猎杀者的Boss，它的攻击力很高。打完了“捕杀者”可以去隐雾沼泽外围的灌木丛中打地精。对付地精的最好武器就是XP技，一通狂扫之后，地上掉落的战利品十分丰富。虽然隐雾沼泽深处的撒旦尼尔令人垂涎，但由于时间限制，笔者最终止步于隐雾沼泽外围。相信在二测中，将有更多的朋友和笔者一起继续在《魔域》中冒险。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：NCsoft ■运营：新浪乐谷
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.lineage2.com.cn

王者归来

《天堂II》肆章前瞻

■云南 匪气十足

近期，《天堂II》官网进行了大规模改版。从首页醒目的肆章Boss特写，到热点专区的肆章Flash，再加上视频专区的新版宣传短片，这些信号无不表明一个事实——《天堂II》肆章的更新已是指日可待了。

众所周知，两块大陆、三个王国、五大种族是构成天堂世界的基本要素。然而掩藏在这三组数据下面的是种族与种族、王国与王国间爱恨交织的复杂格局。正因为游戏架设在庞大的背景下，更精细、周到的刻画就显得极其重要。为此，NCsoft一直通过改版不断推动游戏时代和历史事件的发展，同时，也将更广袤的探索领域和可玩性更高的系统奉献给玩家。这使得《天堂II》的每次版本更新在面貌上都有很大改观。提到肆章，根据官方介绍，这一版本光领地就扩充到原版地图近1.5倍的面积。这无疑会是《天堂II》运营以来最大规模的一次改版。关于此次新版本，我们不妨从系统、道具、地图、技能四个部分进行预览。



《天堂II》肆章的新登录界面



肆章对主张休养生息、休闲游戏的玩家设计了一些新奇有趣的元素。全新开放的钓鱼系统，将成为他们新的游戏选择。只要是有水的地方，就可以使用钓鱼系统配备的新道具——鱼竿和鱼饵在岸边垂钓，玩家需要在钓鱼过程中逐步提升钓鱼等级，以获得使用高等级渔具的能力。参加钓鱼活动的收益，就是可以获得不同等级的鱼和箱子，这些道具可以与NPC交换生产材料和装备。据说某些特殊的材料道具，只能通过钓鱼取得。而与《魔兽世界》的钓鱼系统不同的是，在《天堂II》中钓鱼可不是绝对安全的，玩家有可能钓到恐怖的鱼形怪物，所以即便钓鱼是休闲运动，也绝不能掉以轻心。


周身散发金光的英雄们，一个服务器中只可能同时出现13位


钓鱼获得的道具可以与NPC交换生产材料和装备

除此之外，肆章还新增了许多宠物任务，完成这些任务，就可以获得各种不同类型的宠物，如野牛、双头鸟、美洲狮等。这些宠物不但在小时候具有可爱的外表，通常在长大之后还具备一些特殊技能，能够给主人带来莫大帮助。相信带着这些宠物快乐成长，将成为相当一部分玩家尤其是女性玩家的乐趣所在。


完成宠物任务后可以获得宠物交换券，小美洲狮是最后可以得到的宠物之一

肆章将针对高等级玩家开放三转系统，与二转一样，三转也将以任务形式完成，但不再新增职业分类。成功三转的玩家可以达到更高等级，并获得新技能。而对于那些在游戏中寻找成功感的玩家，新开放的贵族和英雄系统将充分满足他们的心理需求。


在肆章中骑乘飞龙的权限被扩大了

一名副职业满75级的玩家通过任务即可成为贵族，成为贵族不仅将获得技能和人物属性上的加强，更重要的是可以参加英雄头衔的竞赛。在竞赛中获胜即成为本服务器中本职业的唯一英雄。英雄不仅可以使用具有超强能力的英雄级武器，其人物外观更与普通玩家有着实质性的不同。秉承《天堂Ⅱ》一贯的闪光特性，每位英雄周身都笼罩着闪动的光晕。如"黄金圣斗士"一般华丽的视觉效果，无疑是其他玩家瞩目的焦点。当然，俗话说得好，所谓"枪打出头鸟"，不知道这些闪闪发光的"英雄"们，会不会在攻城战中成为群起而攻之的对象呢？

用个性的饰品装扮自己

肆章新开放的道具主要分为两大类，包括更高等级的防具、武器以及为人物增光添彩的个性道具。


肆章中更新的城主头饰

婚纱和礼服要完成漫长的任务才能得到

在防具和武器方面，迎接玩家的不但有最高级别的"S"级道具，英雄装备的全面开放也将为广大玩家带来新的震撼。这些新武器和防具不但有强大的性能，更有令人心动的精致外观。此外，肆章也对前一版本的部分道具，尤其是对法系装备进行了外观和造型方面的修正，相信选择法师职业的玩家届时会有焕然一新的感觉。

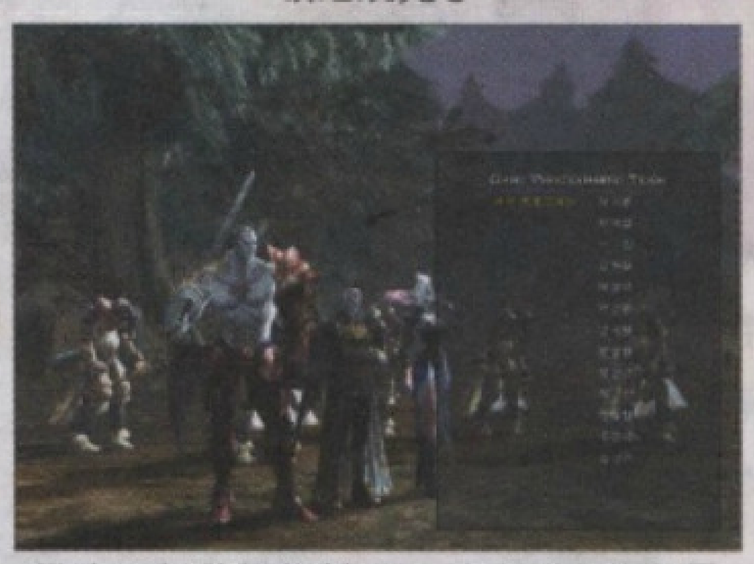
提到基本不具备实用价值、但增加人物魅力的个性装饰，肆章从增添游戏乐趣、彰显人物身份和照顾玩家心理的角度出发，推出了大批量的眼罩、发饰和头饰。例如贵族们和城主才能佩戴的特殊头冠、炫目的海盗眼镜、古旧的单片眼睛以及可爱的猫耳朵和兔耳朵，尤其女性玩家可以拥有数种不同颜色的头饰。相信等到肆章的正式开放，在城内外行走的玩家们都会显得与众不同，个性十足。

艾尔摩王国，新的使命

以往《天堂Ⅱ》的版本升级，无一不是在强化亚丁王国的版图。而对于游戏中的另两大王国——艾尔摩以及格勒西亚，NCsoft似乎有意不去揭开笼罩其上的那层迷雾。不过，这一情况因艾尔摩在肆章的崛起而得到了颠覆性的改变。肆章着重刻画了艾尔摩王国的两大领地——鲁纳和高达特。其中高达特以《天堂Ⅱ》第七城的形象出现在地图上，其攻城方式也与其他六城有所不同，将以PvP形式为主。


喜欢探险的玩家可以去艾尔摩王国的新领地观光了

崭新的狩猎区域带来了新的怪物。比较有特色的狩猎地带包括夜间会出现不死生物的亡者丛林，有奇异风景的温泉地区，拥有好感度系统的肯特拉兽人先锋营，怪物种族协作性极强的悲鸣沼泽等。其中最令人关注的，就是肆章第一Boss"火龙巴拉卡斯"的栖息地——诸神的熔炉将全面开放。作为四大龙之一的火龙，巴拉卡斯同安塔瑞斯一样具有不可思议的强大力量，其居住的火龙洞也特意设计了火焰灼烧的地形特点，并放置了大量高等级怪物，想要探访这位超级Boss需要付出艰辛的努力。这些新地域的开放，将使喜欢探险和旅游的玩家拥有更多的路线选择。


肆章增加的怪物首领，从左到右分别是变异恶魔、暗黑巫师和暗黑天使

技能部分的强化

技能部分是《天堂Ⅱ》历次改版中备受关注的内容，任何微小的修正或补充都会对职业发展造成影响，乃至全面增强或削弱一个职业，肆章也不例外。就目前了解到的资料来看，肆章获得NCsoft青睐的似乎是长期遭到冷落的召唤系法师。几乎每个种族的召唤系法师，都增加了新的召唤宠物。这些全新的召唤兽，不仅在外观上更为醒目，且均具有更为强大的技能。

有一点相当有趣，肆章特别为各类召唤兽新增了全组辅助技能。这一变动无疑使偏重于独行侠形象的召唤师们，在队伍中拥有了一席之地。新的召唤师控制界面，也使得原本较为复杂的控制方式变得明确而简单。比较而言，其他职业的技能也有不同程度的修改，但和肆章的召唤师相比，就显得弱势得多。不知NCsoft对召唤师的大幅加强，会不会使这个曾经的冷门职业变成今后的大热门。此外，通过三转和贵族、英雄等系统，玩家们也将获得全新的技能。


超级Boss火龙巴拉卡斯

总体而言，《天堂Ⅱ》肆章大幅加强了游戏的可玩性和探索性，也表明了NCsoft正努力突破韩式网游的惯有模式，为有不同喜好的玩家群体带来更多的乐趣。肆章预计将于2006年1月在中国大陆地区更新。P



■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星游戏乐园
■游戏状态：11月1日收费运营 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn



《轩辕II——飞天历险》医生职业分析

■海南 洛特雷斯

我们都清楚牧师类职业在一个网游中的作用和地位。通常在比较强调团队合作的游戏中他们有极高的地位，而在一些完全可以靠药水打天下的网游中则没有太多的发展空间。《轩辕II——飞天历险》（以下简称为《轩辕II》）属于一款比较强调玩家之间合作的网游，医生职业在游戏中很受欢迎，特别是在游戏的初、中期角色尚未成型前，大部分玩家都对医生有很强的依赖性，队伍中有医生的存在可以让打怪的效率大幅度提高。

如果要归类的话，《轩辕II》中的医生应该划分到比较传统的牧师类职业中。也就是说，游戏中的医生几乎完全丧失攻击力，这一情况等级越高会越明显。虽说50级的医生赤手空拳打10级的怪还是非常厉害的，不过这样没有实质性的好处。相比其他网游而言，《轩辕II》里的医生就显得尤为脆弱，他们无法像《龙族》的大主教、《魔兽世界》的牧师那样，在拥有花样繁多的辅助魔法的同时，还拥有可用作战斗甚至是攻击力很强的魔法技能。《轩辕II》中医生在战斗中唯一可以做的，就是默默无闻地在队伍后方治愈队伍中的伤员。有鉴于此，医生的升级道路完全是建立在组队基础上的，所有经验值都完全依靠队友打怪来分得，不过大部分充当打手的玩家也乐意让医生来平分经验，毕竟带一个医生和不带有本质上的区别，练级效率会大大提高。

因为是蹭经验，而游戏中组队的战利品分配方式又是各自获得（也就是谁拣到是谁的），所以医生职业基本上会长时间处于贫穷状态，在战斗中除了加血就是休息，根本没有机会拣战场中怪物掉落的道具。因此，医生职业从很低的等级就要有积累资金的意识，虽然医生平时不会在购买装备、修理武器以及升级武器等方面支出金钱，但随着等级的提高，要面对的怪物也越来越强大，如果再不刻意地借用装备来增加自己的防御力的话，在战场上将会非常危险。而武器又直接关系到医生加血技能的效果，大量金钱投入的情况必定会出现，只是时间问题罢了。基于这个原因，医生一开始就要养成积攒金钱的习惯，为日后更新自己的家当做好准备。积攒资金可以从多种方面来实现，游戏独具特色的转职系统可以让玩家同时拥有多个职业的技能，当医生等级到达一定程度后，可以考虑转职成打手型职业来打怪赚钱，不过这个办法过于浪费时间。当然，医生可以在每一次战斗回城后，与自己队伍中的打手来平分战利品，这需要医生本人有很好的人缘和外交能力。对于医生而言，认识众多的朋友并不奇怪，因为打手长时间都需要医生陪伴，而大部分人都希望有一名专门陪伴在自己身旁的医生。开小号采集赚钱也是一个非常不错的办法，因为有Mini客户端的存在，开小号采集并不需要玩家花费太多的时间和精力来照顾。

使用回复术技能瞬间

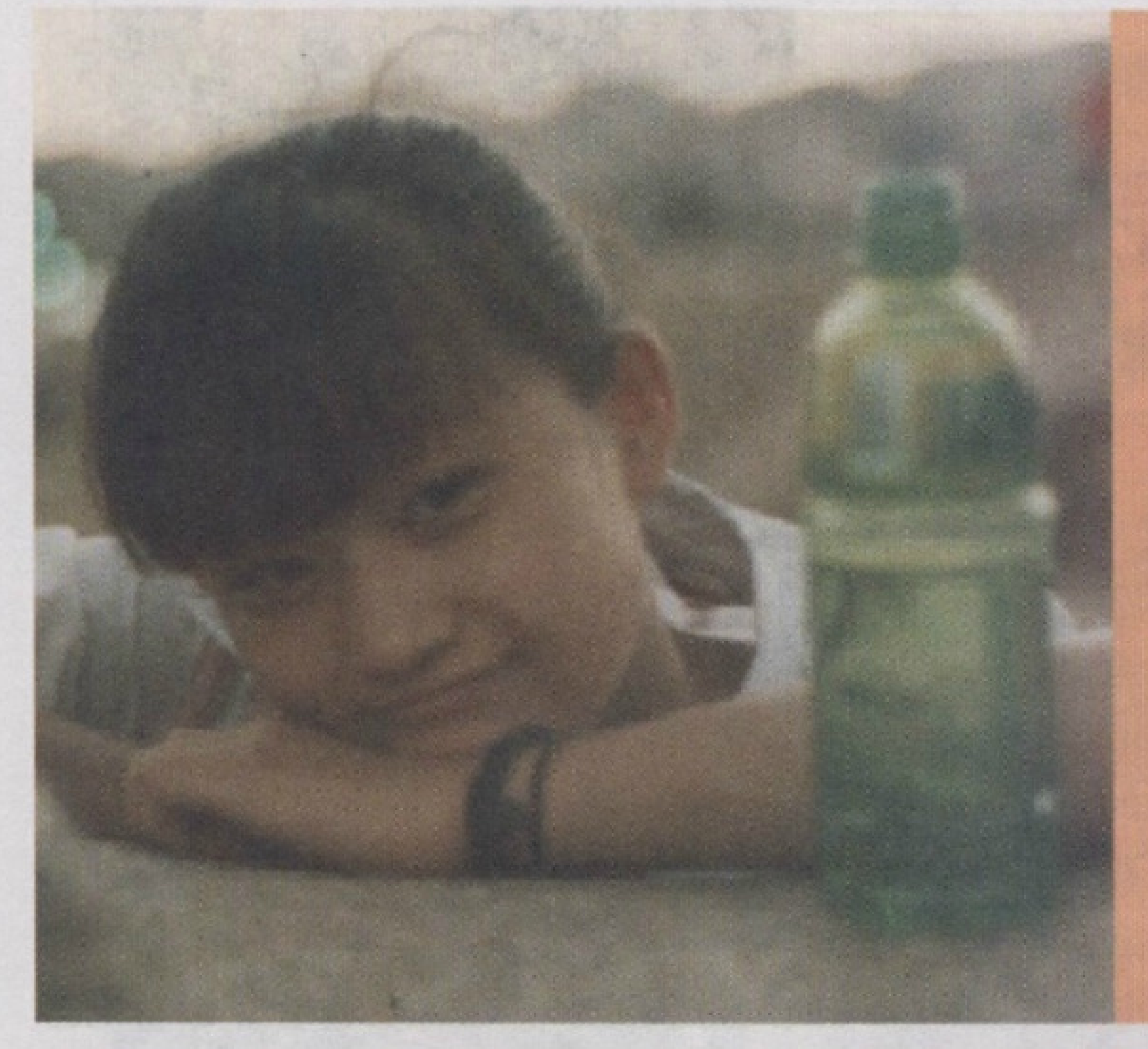
医生的武器“针筒”可以提高回复术的效果，特优级武器是医生的必备装备

根据打手的血量和回复术效果，可适当调整每次加血的时间间隔

休息时要注意自己是否处于队伍有效范围内，否则无法得到经验值

由于医生基本上没有作战能力，在战斗中都属于重点保护对象。练级地点尽可能选择在被动攻击怪物区域，因为医生在战斗中除了加血外，更多的时间是坐在地上休息回蓝，如果玩家选择在主动怪区域练级的话，区域过小的场所会因怪物随时骚扰导致医生的魔法无法及时得到恢复。

总的来说，想要当好一名医生，必须组合多个职业的技能，道士的血气恢复便是医生必须掌握的一项技能，利用此技能医生可以做到不需要休息而让魔法进入正循环的状态。



网游背后的故事·虚拟富豪

《少林传奇》玩家"小蛮"

网名：小蛮　　年龄：23　　居住地：辽宁省大连市

"小蛮"目前还是一名学生，从《少林传奇》封测开始玩游戏，在内测期间，她领导的帮会一度稳居服务器帮会排名的前10位。

■本刊记者 克里斯

有人说，调查目前《魔兽世界》数十万玩家的组成结构，会发现玩家的来源极其丰富。有因《魔兽争霸》单机版而进入"魔兽世界"的，也有暴雪的忠实玩家——只要是暴雪的游戏就一个不落，还有的就是以前玩《传奇》、玩《奇迹》的玩家。或许你会觉得《传奇》《奇迹》的玩家喜欢上WoW有些奇怪，不过这个世界上的人们接触游戏的原因和理由其实都挺"随机"的，事先没有什么必然的线索可循。《少林传奇》的玩家"小蛮"玩上这款游戏也比较偶然。

"我之前玩的都是一些单机游戏，'拳皇'啊、'仙剑'啊，看上去挺杂的，甚至都不是平常女孩喜欢的游戏。真正玩网游是闹非典那年，没什么地方去，恰好我哥是开网吧的，于是我就去他那边玩，当时网吧里空荡荡的，一个人玩总觉得少了些什么，这才开始慢慢玩上网游。"小蛮说，她玩什么都是很执著的，第一个玩的网游是《美丽世界》（N-Age），一下玩了两年多，后来陆续接触了一些网络游戏，直到碰到《少林传奇》。"也挺偶然的，你知道，《少林传奇》的运营公司就在我们大连，当时我哥的网吧参与游戏推广，手里有不少号，于是我就从封测开始玩，算是资格很老的《少林传奇》玩家了。"

说起玩这款游戏的理由，记者本以为小蛮会说"文化味道很浓"什么的，没想到她说，是因为游戏里的人物很可爱才决定玩下去的。"男的角色先不说，女角色的装备和武器简直太帅了，拳宗和武宗的动作帅呆了！"小蛮很兴奋地说。记者试着问，难道你不喜欢目前人气很高的一些Q版游戏吗？小蛮说："可能每个人的兴趣不同吧，比如市场上某款号称给女性玩家量身定做的游戏，我就觉得没什么意思。可《少林传奇》就不同，我之前也练过禅宗，听人家说级别高了之后装备特漂亮，这就给了我很大动力。"



今年网博会期间，小蛮参加了《少林传奇》官方组织的现场活动



大连有美丽的海，有令人神往的海上旅行



小蛮说，就是因为觉得人物、服饰很漂亮，才决定玩这款游戏的



小蛮自己本来不喜欢练级的，但后来当了帮会首脑就身不由己了

小蛮在内测服务器网通2区曾经有一个自己的帮会——落叶谷。说起建帮历程，小蛮一脸轻松："还不是因为我哥手里有号。当时《少林传奇》论坛上很多人都想玩，但就是没号，我就把号给他们玩。而且这款游戏建帮一点都不难，10级的人只要有10人推举就可以去建帮会。我给他们号，他们当然要推举我呀。"在《少林传奇》中，每个服务器都有一个帮会实力排行榜，是根据帮会中的人数、人物等级以及金钱等因素进行排列的。小蛮的帮会就一度在服务器占据着前10名的位置。"其实我自己的号是3个人一起练的，我、我哥还有我哥网吧的网管，而且我玩游戏特别执著，也算是追求完美吧，我拿的武器就要和别人不一样，或者说很少有人和我一样。我们带动大家一起玩，所以当时帮会的实力还是很强的，虽然排名不是数一数二，但也算是很有名气了。"

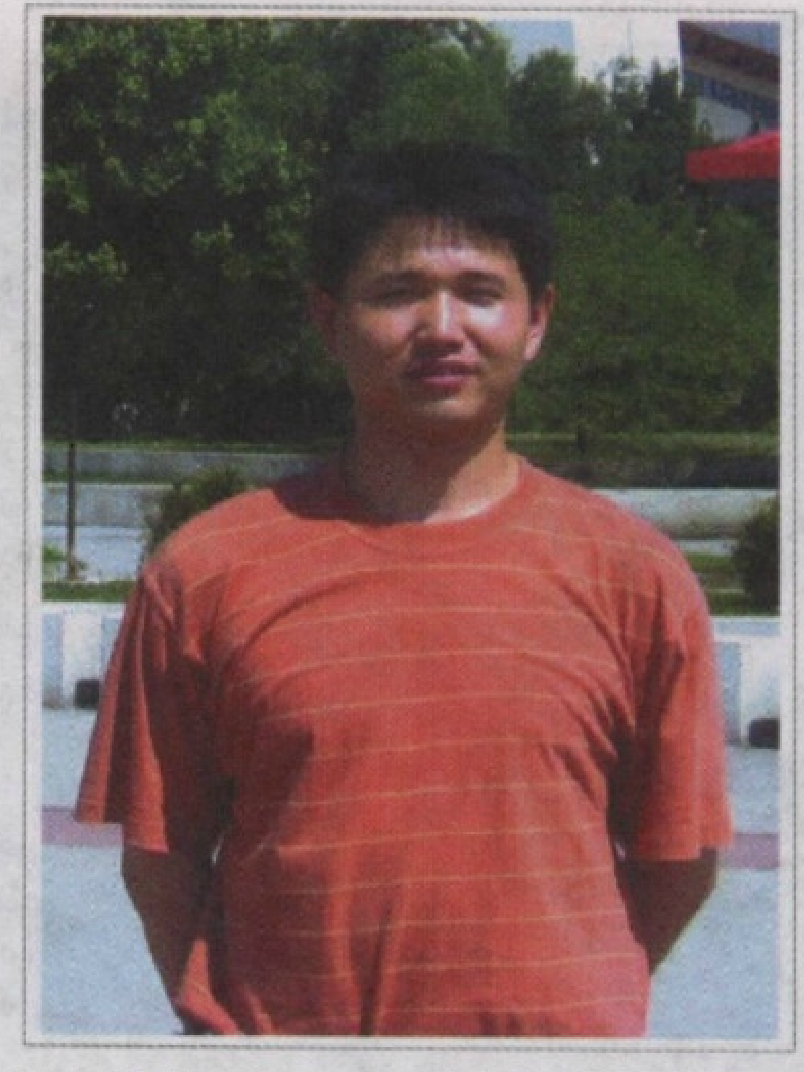
不过现在小蛮的帮会已经不在了。"因为马上公测了，但现在官方态度不太明朗，也不知道公测删不删号，心里都没底。大部分人都选择等公测时再继续玩。人少了，我就把帮解散了，叫他们暂时去其他帮玩。"以前闲暇之余，小蛮喜欢写些游戏心情贴在各大论坛上，不过现在她已经不想再写了。"人都这么大了，也不太喜欢那个调调了。我现在就是等公测，据说要开很多新任务呢。"小蛮充满期待地说。

网游背后的故事·大收藏家

网络游戏客户端收藏篇

■本刊记者 北四环寻事员 摄影 魔之左手

姓名：小侯	职业：某国有企业职员
年龄：27	籍贯：北京
爱好书画、驾驶。收藏网络游戏客户端300余套，累计投入人民币5500元。	





一款过早夭折的网络游戏——《孔雀王》，但是它新颖的包装绝对值得称道

黄昏，落日的余辉透过一棵高大的槐树斑驳地照射在北京黄城根附近的一个古旧四合院内，每个周六下午6点，小侯都会和祖父准时打开电视机，一同收看中央电视台的《鉴宝》栏目。目前供职于北京某国企的小侯说，这是自己每周最悠闲的时刻，喝着爷爷泡的茶，一同享受着共同的爱好——“收藏”所带来的乐趣。

结识小侯也缘于一次意外，本刊记者在北京琉璃厂的一家收藏品市场和摊主闲谈时，当记者说自己是一个电脑游戏的从业者时，摊主热心地介绍说，我们这里一个书画收藏家侯老爷子的孙子好象对游戏收藏特别感兴趣，你可以跟他聊聊。于是，记者在一个黄昏的下午走进了这家古香古色的四合院，在小小的庭院中，小侯摆起了一张桌子，谈起了自己的收藏往事……



“传奇”是怎样炼成的？也许这一套套客户端就是成就《传奇》的最初基石，值得注意的是，这套客户端的发行商是上海育碧

小侯出生于一个书画收藏世家，从小在爷爷的教导下学习中国传统书法，曾多次参加国内的少年书画展，上世纪90年代，其书法作品还参加了在日本东京举办的中日文化交流展览。不过和成千上万的中国普通学生一样，除了书画之外，电子游戏、动画片也是陪伴小侯和他的同伴们成长的重要娱乐方式。游戏不仅仅带来了童年的欢笑声，还给我们留下了成长中久久不能抹去的记忆……”小侯喝了一口茶，接着说：“当90年代中期个人电脑开始风行的时候，我们家添置了一个新成员———台奔腾100的台式电脑，从此，电脑成了全家人最好的伙伴。不过我可没玩过《仙剑奇侠传》，当时我和爷爷都特别喜欢一款叫《大唐诗录》的游戏，这款游戏采用了一种水墨山水画的风格，把中国传统的诗文、韵律、书法等融合在游戏中，确实非常新颖。可惜后来这种有中国传统文化底蕴的游戏越来越少了。”

《传奇》到了1.5版本时，发行商已经是盛大网络了，经历了众多的离合纠纷，“沧海桑田，传奇依旧”这句话此时看别有一番滋味

有了和电脑游戏的第一次亲密接触后，家境还算富裕的小侯购买了很多正版游戏产品。他觉得使用正版软件对开发者既是一种尊重，也是一种对“信息时代文化”的收藏。虽然爷孙俩的收藏兴趣不同，但收藏文化的出发点相近，一新一旧、一古一今，倒也各得其乐。“我觉得国产游戏曾经有过两个辉煌的阶段，一个是90年代中期，以我国台湾省一些单机游戏厂商为代表，他们开发的一些中文武侠PRG，曾经带给很多人感动；另一个阶段就是从2002年开始，国产网络游戏的迅速崛起。”



《剑侠情缘网络版——山河社稷》的珍藏版客户端不仅赠送游戏中的虚拟物品，还包括了精美的游戏人物手办

在小侯居住的四合院的一个房间中，记者见识了这个收藏世家的“现代化藏品”——应该说，相比之下，记者往期采访的游戏周边收藏者大概只能用“爱好者”这个词来形容，而见识了小侯的藏品后，或许只有两个字可以形容眼前的这位年轻人，那就是“专业”。记者面前的这几百套网络游戏客户端被整齐地根据发行时间、代理公司名称划分成几个书柜。正当记者惊讶于这些归整划一的“游戏文物”收藏时，小侯拿出了一个装订的打印手册，对记者说“我把每一套产品的出品日期、收藏日



《万王之王》曾开创了内地图形网络游戏的先河，其游戏客户端是非常罕见的藏品



即便这套《千年》的客户端包装已经褪色发黄，但塑料纸包装也从未被打开过



作为一款较早进入国内市场的韩国网游，《战场》还留下了几分硝烟?

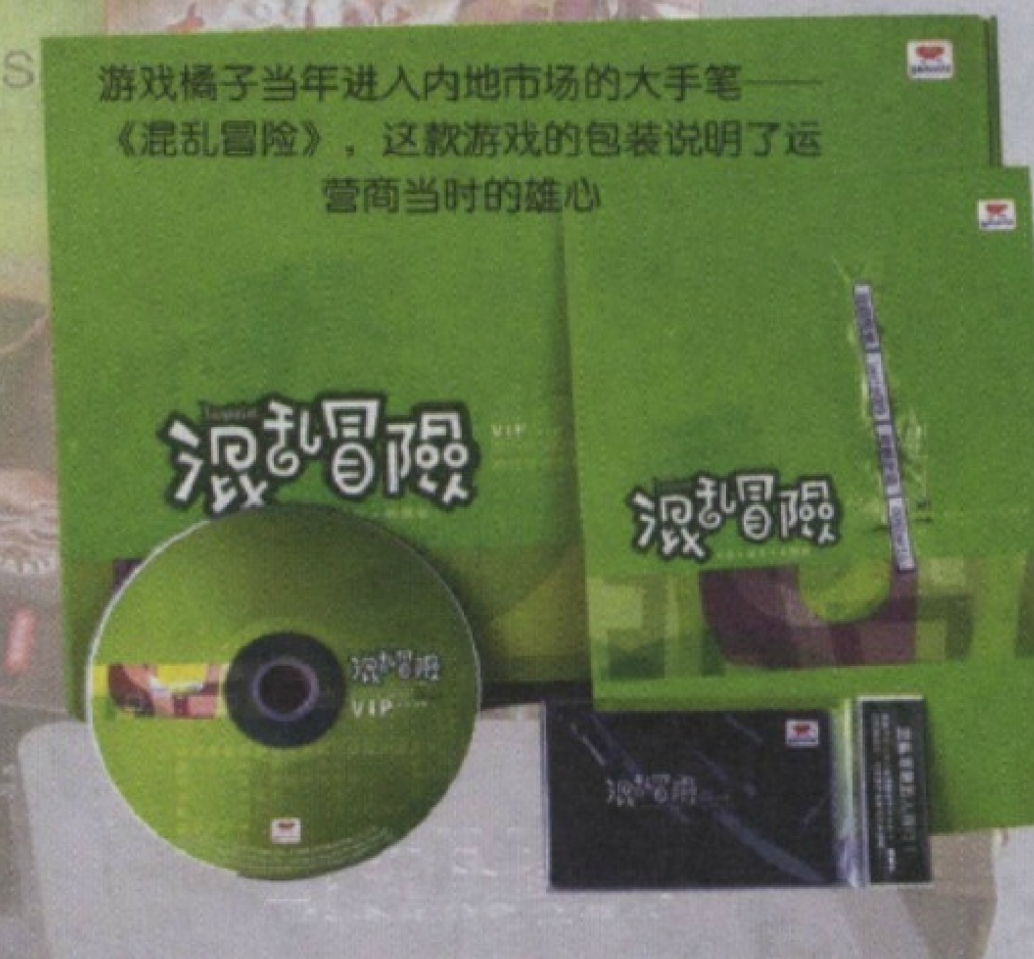


《无尽的任务Ⅱ东方版》的金属盒包装使其客户端极具收藏价值

期、收藏的价格以及他们在第几号柜子中的第几层都做了详细的记录，想找任意一套都很方便。”

小侯收藏的第一套网络游戏客户端是《万王之王》，和许多收藏网络游戏周边产品的玩家一样，《万王之王》的周边产品都被他们放置在了第一位。小侯说，自己的网络游戏客户端收藏中，绝大多数属于早期的产品，因为近年来，随着宽带网络的普及，游戏厂商通常借助网络发布客户端，单独销售的客户端越来越少见了。“可能也是与时俱进吧，收藏也是这样，作为一个收藏者，我是用自己的藏品来记录历史。历史就是这样，当你回头看的时候，再时尚的东西也都成了文物。”小侯笑笑说。

说起眼前这些游戏收藏，小侯还讲了一个有趣的故事。2003年他还在大学读书的时候，利用暑假时间到河南一个亲戚的网吧中当了两个月的“网吧推广员”。他曾经骑着自行车走过了众多的网吧，除了对网络游戏的热爱和对收藏的兴趣之外，更多地是对游戏行业进行真实的体验。“在那些网吧中，我见识了最能熬夜的年轻人、见到了每天卖方便面和开水也能赚到500元钱的人、也见到了厂商在网吧中的争夺战，通常是刚贴完一个游戏的海报，后面另一个厂商雇佣的人便过来撕掉，贴上自己公司的宣传海报，连卫生间都不能幸免。网络游戏，到处都是战场。”小侯带着满脸的笑容说，“2003年的夏天太值得回味了，那简直是一段奇妙的经历。”



游戏橘子当年进入内地市场的大手笔——《混乱冒险》，这款游戏的包装说明了运营商当时的雄心

通过欣赏小侯几年时间收藏的网络游戏客户端，记者发现，这期间网游其实也经历了众多变化——包装从简单到复杂、由朴素到精美，载体则从CD演变为DVD。有的包装盒上还有明显的错别字，估计又是哪个粗心的市场人员的疏忽所导。在这些精美的网络游戏客户端中，也有相当一部分是小侯通过亲属从国外直接购买的，如《魔兽世界》《阿瑟龙的召唤》等，而国内出品的网络游戏客户端有些甚至还包括游戏人物手办和虚拟装备。“记得几年前《石器时代》发售年兽包的情形吗？当时我也在场，当我看到一套游戏客户端因为赠送虚拟宠物而使众多人疯狂时，我真的被惊呆了。网络游戏真的改变了很多人的生活。但是我觉得游戏毕竟是虚拟的，最好还是要适度地玩。”小侯在采访的最后对记者说到。

常年练习书法，使小侯养成了良好的生活习惯，除每天坚持1个小时的练习之外，偶尔会玩玩网络游戏。小侯始终认为书法是一个人内心世界、综合修养的体现，他说自己最喜爱的是宋代书法家米芾的作品，“秀润劲利，力透纸背，气古而韵高”，这也是自己一直追求的艺术境界。

记者离开小院时，院子中收音机里回荡着单田芳沙哑浑厚的评书，一位老人在孙子的搀扶下拿着喷壶对着院子中的几盆花卉浇水，黄昏中，构成了一个安详静谧的景致。2005年即将成为历史，或许对于那些真正的收藏家来说，每一年、每一天，都是这样平静地度过……



“盒子开了，爱情来了”……似乎一切煽情的词语都不过分

金山公司的明星宣传策略也体现在这款游戏客户端的包装上

QUAKE 4

多人游戏进阶指引

■晶合实验室 semper fi

武器系统及设定

Q4的武器系统相对于QⅢ来说没有太大的改动——事实上应该说是秉承了QⅢ的风格，甚至在参数文件中都能见到多处标明“QⅢ风格”——因此对于熟悉QⅢ的玩家来说很快就能上手。但继承风格并不是全部照搬，以下是Q4的武器系统及与QⅢ的对比情况。

Gauntlet：拳锯，伤害50，和QⅢ的设定基本一致。

MG：机枪，伤害从8降低到7，在Zoom模式下伤害10但只能单发射击。最大弹药300。

SG：霰弹枪，伤害10×11。最大弹药50。



被跳板弹起的榴弹（上方红圈处）

HB：类似于QⅢ中的PG，但伤害只有10，溅伤半径35（PG是20）。最大弹药400。

GL：掷弹筒，伤害从120降低到100，溅射半径由160减少到150。最大弹药50。

Nailgun：射钉枪，这把枪是从Q1继承过来的，开枪的时候有大约半秒的预热时间，伤害30，溅伤半径75。最大弹药300。

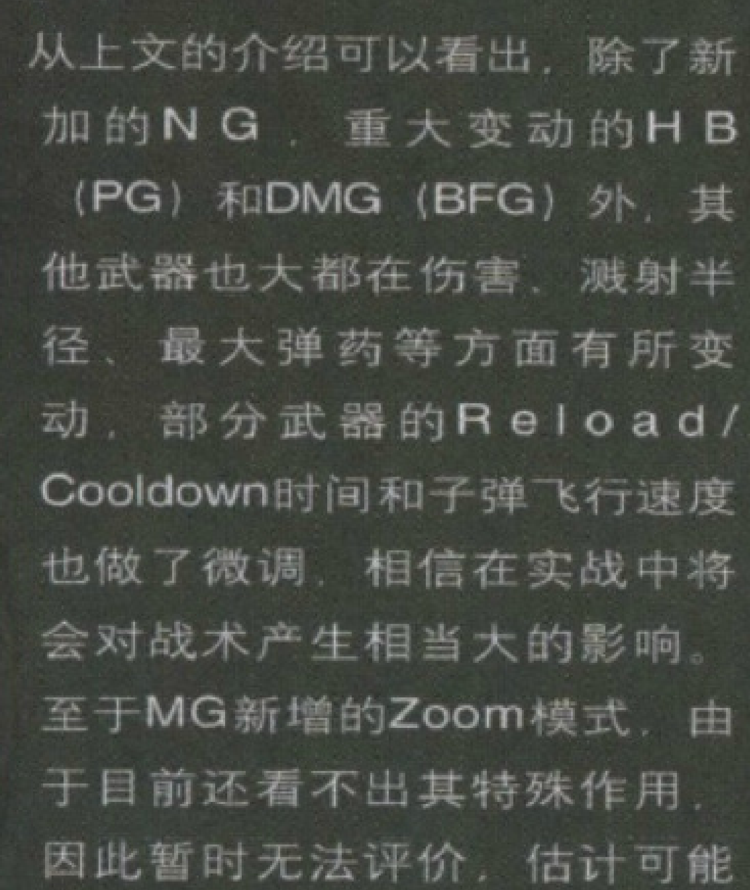
RL：火箭筒，伤害100和溅伤半径120都没有改变。最大弹药40。

RG：Raigun的伤害也没有改变，仍为100。最大弹药50。

LG：闪电枪，伤害8和射程768都没有改变。最大弹药400。

DMG：类似QⅡ的BFG，伤害200，溅射半径768，溅射伤害100（QⅢ的BFG伤害40，溅射半径100）。最大弹药20。

从上文的介绍可以看出，除了新加的NG，重大变动的HB（PG）和DMG（BFG）外，其他武器也大都在伤害、溅射半径、最大弹药等方面有所变动，部分武器的Reload/Cooldown时间和子弹飞行速度也做了微调，相信在实战中将会对战术产生相当大的影响。至于MG新增的Zoom模式，由于目前还看不出其特殊作用，因此暂时无法评价，估计可能会对一些太空地图的移动产生影响。



与QⅢ相比，Q4的武器设定最大的特色在于：凡是子弹有飞行时间的武器都能利用传送门传送子弹，像HB、GL、NG、RL和DMG这些武器的子弹都可以像玩家控制的角色一样通过传送门传送到固定的某处，而其从传送门出口出来时的角度是可控的（与传送门摆放的角度和入射角有关），在某些地图甚至可以做到循环传送，而且根据设定，角色不会被自己发出的子弹击中（除非是击中其他物体带来的溅伤），因此大可不必担心被自己的子弹穿过传送门击中。此外，GL的子弹还可以利用跳板进行弹射，弹射路径和角色通过跳板弹跳的路径完全一致，不受入射角的影响。在实战中，灵活运用这两点，可以在追击、伏击和反伏击中取得相当好的效果，至少在QⅢ中被追击者在传送门出口和跳板顶端持锯反击的可能性会大大降低。



循环传送



NG爬墙，掉血飞快

移动和跳跃

Q4的移动和跳跃也基本沿用QⅢ模式，因此CJ和SCJ仍然是Q4玩家必须掌握的基本技巧。不过由于Q4基于DOOM3的引擎，一些麻烦也随之而来——例如跳跃的滞空时间——虽然在Q4里一般跳跃的高度和QⅢ基本没有差别，但Q4的跳跃明显让人觉得缺少轻灵感，有那种穿着厚甲在跳的感觉，而且坏消息是Q4也没有提供类似于QⅢ的com_maxfps的参数。熟悉QⅢ的玩家应该知道，适当调整这个参数可以对跳跃高度、距离产生良好的影响，由于目前大多数玩家的机器都无法将Q4完全锁定在60fps（frames per second，帧每秒）——这里顺便说一句，Q4也从DOOM3引擎继承了fps最高60的“顽



可以利用这个灯"踏"上去



cfg优化前

疾"。没有了com_maxfps参数，部分配置低的玩家可能会由于弄不清自己的跳跃问题到底是个人技术不足还是受限于fps而不知所措。不过从目前的几张官方地图来看，对跳跃技术要求还不算太苛刻。

利用武器的溅伤冲力进行跳跃一直是Quake玩家的进阶技巧，Q1、QII的单人游戏快速过关录像就是RJ和GJ熟练运用的经典范例，QIII增加PG和跳板后，技巧更是大大增加，以至于出现了Defrag模式和比赛。由于Q4在QIII的基础上又增加了有溅伤的NG，加上上文说的跳板和传送门对子弹的影响，因此跳跃技巧也比QIII有所增加。不过要注意的是，由于Q4的武器溅伤在半径和威力上都与QIII有一定区别，使用起来情况也有所不同。打个比方说，在QIII时代很常见的PG爬墙，在Q4里就有比较大的变化，HB的特性虽然和PG差不多，但在溅伤半径增大的情况下伤害反而减小，结果就是让人感觉推力不够，影响爬墙效率；而NG爬墙的速度虽然理想，但伤害比较大，而且存在预热时间，把握起来稍嫌困难，不适合在情况紧急的时候使用。从QIII过来的玩家可能需要花些时间去适应这些"老"技巧的新变化。

还有一点就是Q4新增的斜坡跳，也就是在斜坡上跳起的时候会受其影响，增加一个垂直于水平面向上或向下的加速度（玩过CPMA模式的玩家可能会比较熟悉这种特性），结果就是从斜坡低处向高处移动时起跳会跳得比平时更高，反之则更低，甚至感觉像没跳起来一样。利用这一特性，可以借助斜坡或是更小的斜面跳上一些平时无法跳上的地方——例如The Lost Fleet的RG和50H。可惜的是Q4中没有引入QII的DJ，不然的话观赏性会更强。

cfg优化

由于目前大部分玩家的机器跑起Q4来都不能稳定在60fps，而Quake系列又是对fps要求最严格的第一人称射击游戏，因此优化config以提高fps自然是许多玩家关心的问题，这里就简单说一下比较常用的优化函数。

```
seta ui_showGun "0" //不显示武器，如果你习惯显示武器就设成1
seta g_showPlayerShadow "0" //不显示玩家的影子
seta g_muzzleFlash "0" //不显示被击中时的血光
seta r_shadows "0" //不显示物体的影子
seta r_debugArrowStep "120"
seta r_debugLineWidth "1"
seta r_debugLineDepthTest "1"
seta r_cgFragmentProfile "best"
seta r_cgVertexProfile "best"
seta r_forceLoadImages "0"
seta r_skipBump "1"
seta r_skipSpecular "1"
seta r_skipOverlays "1"
seta r_skipFogLights "1"
seta r_skipNewAmbient "1"
seta r_skipPostProcess "1"
seta r_skipBlendLights "1"
seta r_skipMegaTexture "1"
seta r_swapInterval "0"
seta r_useIndexBuffers "0"
seta r_fullscreen "1" //是否全屏，如果想用窗口模式设成0
seta r_mode "3"
seta r_multiSamples "2"
seta r_lightScale "2.5"
seta r_forceLoadImages "0"
seta image_downSizeLimit "256"
seta image_ignoreHighQuality "1"
seta image_downSizeBumpLimit "256"
seta image_downSizeSpecularLimit "64"
seta image_downSizeBump "1"
seta image_downSizeSpecular "0"
seta image_useCache "0"
seta image_cacheMegs "128"
seta image_cacheMinK "768"
seta image_usePrecompressedTextures "1"
seta image_useNormalCompression "1"
seta image_useAllFormats "1"
seta image_useCompression "1"
seta image_preload "1"
seta image_roundDown "1"
seta image_forceDownSize "1"
seta image_downSize "1"
seta image_lodbias "0.2"
seta image_anisotropy "0"
seta image_filter "GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST"
seta af_showBodies "0"
seta af_showBodyNames "0"
seta af_showConstrainedBodies "0"
seta g_fov "110" //视角，默认是90，可以按自己的习惯设
seta com_ShowFPS "1" //是否显示fps，想确认一下自己机器的就设成1
seta r_DisplayRefresh 85 //显示器刷新率，注意你的显示器是否支持这个数，以免损坏
seta pm_runbob "0" //是不是嫌游戏里走起路来摇头晃脑很烦？把以下几行都设成0就行了
seta pm_runpitch "0"
seta pm_runroll "0"
seta pm_bobpitch "0"
seta pm_bobroll "0"
seta pm_bobup "0"
seta pm_crouchbob "0"
seta pm_walkbob "0"
```



优化后能提高10帧左右

Q4的cfg在baseq4目录下，叫"Quake4Config.cfg"，用文本编辑器打开后添加（阅读杂志电子版的读者可直接把以上指令复制粘贴进去）就可以了，更好的方法是在这个目录下建一个文本文件，把这些指令写入后保存，再将这个文本文件改名为autoexec.cfg。另外要注意的是，Q4的武器切换函数比较特别，不能与其他函数一起用，因此不能像QIII那样按一个键切换武器的同时还改变鼠标灵敏度或加速度，因此不推荐修改cfg里的武器设定，要修改武器切换键位可以通过游戏里的Option来进行。P

熊猫显威 MISS力克FOV

■上海 Soz电子竞技俱乐部

要说在1.19更新之后，目前最风光的亡灵高手是谁，几乎所有人都会指向有着“憎恶王”之称的FOV。没错！FOV是目前魔兽界公认的竞技状态最好的亡灵高手，虽然还有万年忧郁的SWEET、长发飘逸善使蜘蛛的GOSTOP、意识永远让人敬佩的鬼王LUCIFER，但是他们都无法盖过FOV最近的势头。FOV在前不久结束的有着小WCG总决赛之称的韩国WCG2005预选赛中，成功淘汰了有着“第五种族”之称的MOON，着实让亡灵玩家乃至其他种族的玩家为之一振。在比赛中FOV利用1.19所带来的新变动，精心策划了对阵MOON专用的战术，并且成功将MOON淘汰出局，一时间所谓的“FOV流对阵暗夜”战术成了众多玩家津津乐道的话题。本次战报，笔者选择了一场在IGE比赛中FOV对阵韩国神秘暗夜选手MISS的精彩战斗。在正文开始前，笔者首先告知一些比赛结束时的数据——亡灵英雄：死骑LV7、巫妖LV6、恐惧魔王LV4；暗夜英雄：兽王LV6、熊猫LV7。光看数据便知道这是一场缠斗激烈的比赛，最终谁能获胜呢？请各位细看战报。

比赛地图介绍：双方此次交战的地图为Twisted Meadows，此地图自TFT面世以来，便是被暴雪修改次数最多的一张地图，并且每次改动都有针对地图上的某一特定战术产生变化。如最早TM拥有市场时，玩家可以通过购买市场内的召唤生物类道具来迅速RUSH对手，暴雪的解决办法是将市场变为现在的酒馆，同时改动地精实验室的掉落宝物；又如亡灵最早的爆石像鬼中期快速MF四片红龙岛矿，既可提升英雄等级获得高级宝物，又可安心扩张大扩军备，随后暴雪立刻将岛矿的怪物加强来抑制此战术；此类改动数不胜数，可见暴雪“平衡”之决心。此次TM同样上了1.19版本的改动名单，而其中的改动则是将地精商店掉落的等级4的次数限制物品改为等级4的永久物品。这一改动将地精商店在TM上前期的重要位置顷刻抹杀，玩家们再也不能希望自己人品爆发，获得如死亡之书、飓风权杖这类能够在中前期获得巨大优势的道具，并以此来发动奇袭一举战胜对手了。TM对于最近的FOV来讲有着非常美妙的回忆，前不久正是在此地图上FOV凭借着自己精心布置的战术一举击溃MOON将其淘汰出了韩国WCG预选赛，此战对手同为暗夜精灵的MISS，FOV是否能够再次上演其独创的FOV流战法呢？

比赛开始后，MISS的小精灵在地图11点位置依次放下了月井→战争古树→长老祭坛→月井，典型的中立英雄开局。射手MM随后在酒馆中招募了兽王作为首发英雄，开始了愉快的狩猎，看来暗夜指挥官们依然钟情于在TM上依靠召唤中立英雄前期快速MF，并且迅速扩张的打法。FOV的荒芜地则在地图的5点位置与对手对角线而望，地穴→通灵塔→祭坛→通灵塔→商店的开局非常平淡。死亡骑士在步出祭坛后，立刻拉上了基地内的所有食尸鬼赶往门前的533狗头人首领处MF，食尸鬼先抓死了一头绵羊，死亡骑士在招募了骷髅后便离开了队伍，赶向暗夜门前的狗头人首领准备CREEP JACK。而暗夜那边则按照MISS的意志，先MF了31狗头人，随后以野猪和兽王做肉盾打劫狗头人首领，当死骑出现在视野时，MISS立刻操作兽王后撤，同时调整阵形，将已经重伤的兽王围绕在射手群中。死骑似乎对于重伤的兽王并不是很感兴趣，只是游走于暗夜部队和狗头人首领的攻击范围之外等待机会。兽王见死骑阴魂不散，自知FOV“3陪”欲望强烈，于是谨慎回到基地喝茶恢复体力后再继续MF。果然，当暗夜与野怪战成一团时，死骑也立刻加入了群殴，并且成功缠杀了狗头人首领。兽王则由于预知了对手的行动，所以先行一步拿走了宝物。获得了经验的死骑也见好就收地暂时撤退，赶往1点门前的狗头人首领营地捡取宝物。

细节分析：原来先前FOV在和对手僵持的时候，迅速以食尸鬼小队MF了两处怪物营地。一来牵制对手降低兽王的MF效率，二来保证自己的MF不会被对手阻断降低威胁，三来让自己的英雄快速获得大量经验提升等级，使“3陪王”死骑可以在随后的战斗中给予暗夜更大的压力，可谓一举三得。

此时，仅一树之隔的兽王仗着此时部队众多，立刻又对雇佣兵营地发动了攻击，这自然招来了亡灵的骚扰，FOV非常精妙地操作食尸鬼部队迂回至射手群后方准备与野怪夹击暗夜部队。但是MISS也


图1：暗夜通过走位成功驱赶对手骚扰

绝非省油的灯，先让豪猪继续吸引野怪的攻击，随后操纵部队向基地方向后撤，并在调整完阵形后，立刻掉头齐射对手受伤的食尸鬼，就是这样简单的操作，就化解了一场危机。FOV在损失了3头食尸鬼后，知趣地调拨食尸鬼回城，而留下死骑一人骚扰（图1）。暗夜在MF完毕之后开始驱赶烦人的死骑，并且在中间酒店顺势招募了熊猫酒仙作为次发英雄，暗夜全军立刻跟随熊猫开始向CREEP点移动，而留下糙哥兽王追砍死骑。FOV怎会上这种声东击西的当？于是死骑凭借着速度甩开了兽王继续尾行熊猫，而自己家内所有的食尸鬼则攻向了对手不设防的主基地。基地内两棵知识古树正在发芽，如果暗夜被迫取消建造，那无疑将在中期处于绝对的劣势，所以MISS想都没想便回城驱赶对手（图2）。暗夜再次在驱赶对手至2点地精商店后顺势MF起来，全然不将对手放在眼里，FOV见此暗暗偷笑，愉快地操纵刚出炉的LICH向商店靠近，同时食尸鬼小队在死骑的率领下再次尝试迂回对手后方。全然不知情的暗夜依然进行着MF，并且准备再次上演先前射杀对手3只食尸鬼的经典操作，但是突然出现的一击寒冬新星打破了MISS的如意算盘，被减速的弓手部队再也无法如愿施展“RUN HIT RUN”的操作，立刻被对手的食尸鬼渗透进了阵形之内。暗夜自知此时已经难以摆脱对手，所以立刻将全军火力集中在对手重伤的死骑身上，希望能够以此来逼退对手。但是走位不飘忽的死骑就不是合格的死骑——FOV将计就计地操纵死骑在对手射程之外游走来吸引对手攻击，LICH和食尸鬼则趁机重创对手的射手。虽然暗夜在熊猫和新加入的小鹿的合击下逼迫了死骑回城，但依然抛下了6具射手的尸体（图3，4）。


图2：亡灵一次漂亮的牵制诱使暗夜回城救援


图3：有了LICH的霜星夹击，暗夜再也没有机会通过操作来打击对手


图4：死骑的回城换来了暗夜全部射手的性命

前期形势分析： 双方纠缠不断、勾心斗角的前期，就以死骑回城修整、暗夜小鹿加盟为标志结束了。在前期的交锋中，还是FOV略占上风，死骑非常漂亮地限制了对手兽王开局快速MF并且扩张的可能，双线操作MF大大加强了死骑在后期的骚扰力度，尤其是食尸鬼小队成功引诱对手回城，并将计就计地吸引对手MF地精商店，等待LICH加入突击对手的一连串操作更是让人拍案叫绝。FOV在前期成功以小股部队牵制住了对手，既控制了对手发展，又保证了己方的发展不被打断。此时双地穴开始量产石像鬼，亡灵经典的天地双鬼流是否能够再次战胜暗夜呢？

随后的时间是相对无趣的各自闷头发展期，暗夜一方仗着全小鹿配置，在短时间内已不怕对手死骑和LICH的骚扰，所以非常强势地埋头MF。而亡灵在回城后有过数次继续“3陪”的冲动，都被对手小鹿的毒矛无情地驱赶了（图5）。得不到便宜的FOV转头开始MF门前的地精实验室，在幸运地得到了经验之书后，死骑非常惬意地招募了地精飞艇，带着LICH和天地双鬼开赴5点的岛矿。没错！一向强硬的FOV，这次选择了速偷岛矿这个“遥远”的战术（图6）。在霸占了岛矿后，地精飞艇与石像鬼一同飞往了地图的上方，在那里还有一片岛矿，而在岛矿的外围，暗夜精灵的生命古树正在纠结1点的金矿。石像鬼很快发现了暗夜的此次扩张，阻止对手扩张的重要性立刻超过MF成为首要任务。暗夜刚刚MF了7点主矿和商店的部队回撤赶走了烦人的蝙蝠，贼心不死的亡灵则充分利用着石像鬼的高机动性，不断骚扰着对手。MISS明白防守只能治标不治本，只有逼迫对手回城才是正确的方法，于是全军挥师南下进犯亡灵领地。FOV见形势不好，便调回了石像鬼与MF完1点主矿的双


图5：亡灵由于小鹿的存在，再也无法骚扰对手


图6：年代久远的TM速岛矿战术

英雄会合回城。原本MISS见对手回城还有心调整阵形一战来保证自己扩张完成，但是兽王的走位实在靠前，同时又受到冰冻攻击的效果，所以它立刻成了NC的最佳目标——兽王毫无悬念地重伤回城（图7，图8）。


图7：兽王被NC连击被迫回城


图8：亡灵岛矿完成

摆脱了亡灵纠缠，同时扩张完成的兽王一行继续着自己的MF之旅，而FOV今天则一改往日刚健的作风，开始打起了小算盘。先是石像鬼飞往3点的地精实验室招募了两个地精工兵准备偷袭对手的分基地，死骑继续寻找对手部队的踪影准备CREEP JACK，LICH则带着自己的地面双线MF提升等级，并伺机扩张（注意：空军单位也可以在中立建筑单位中进行动作，比如购买中立单位、使用雷达等，这样一来能够大大增加某些种族对于中立建筑的有效利用率）。但是事与愿违，石像鬼和地精工兵的突袭被对手路过的小鹿发现，计划最终胎死腹中；死骑由于对手部队清一色由小鹿构成，所以"3陪"骚扰几近痴人说梦，于是悻悻地与LICH会合以谋对策（图9）。FOV在等待毁灭者研究完毕、憎恶和第三英雄恐惧魔王加入、并购买了双治疗卷轴后终于作出了大进攻的举动。于是，双方规模最大的一次交战就在暗夜的1点分矿处打响。此战，亡灵90人口狂暴食尸鬼+石像鬼+憎恶+毁灭者大军对阵对手100人


图9：FOV的恐怖袭击被对手发觉

口的熊鹿大队。回城救援的暗夜部队降落地点非常不佳，正好处于亡灵全军的包围网之中。好在小鹿皆为魔免部队，而熊也皮糙肉厚不怕LICH的寒星群杀，所以即使被对手包围也尚可一战。百团大战的战斗过程非常混乱，而且由于亡灵空军的存在更是掩盖了大批陆战场景，笔者通过数次调整视角才终于看清了混战场面：暗夜操纵自己的熊德形成小鹿的第一道防线对抗对手的憎恶和食尸鬼，脆弱的食尸鬼在熊爪面前很快地化为了尸体，而熊德也成为毁灭者的猎杀目标，魔法充裕的毁灭者配合LICH的腐蚀之球在短时间内就蚕食了暗夜大批的熊德，魔免的小鹿则成为暗夜对抗毁灭的唯一王牌。FOV多样化的兵种搭配保证着狮子吃老鼠，老鼠杀大象，大象抽狮子的过程。最后一个环节是由石像鬼来克制对手的小鹿，但是魔兽并不是单纯的战棋或数字游戏，战场上的任何一个细节都能左右最后战局的结果，何况是暗夜阵中还有国宝熊猫这个亡灵杀手坐镇呢？拥有着400点MANA和1225点HP的熊猫成了全场的MVP，MISS先是通过酒雾+火焰突袭重创了对手的天地双鬼，又在己方缺乏有效对空火力的情况下依靠着手中的黑暗之球，将对手最后几个对小鹿有威胁的石像鬼消灭干净。在兽王被对手无情地秒杀之后又是熊猫挺身而出，成为暗夜战场上最后的希望。亡灵因为全军只剩下三英雄和少量毁灭，所以已经无法对对手魔免的小鹿造成任何威胁，唯一能做的就是全力绞杀熊猫而已。NC连击过后，熊猫的确已经只剩下了两位数的HP，但就在这个关键时刻，技高人胆大的MISS，竟然操作熊猫回身火焰突袭杀死了恐惧魔王，并且在熊德返老还童的支援下，顽强地向基地跑去。这时FOV出现了致命失误，死骑背包中明明携带着法力药水，但就是没有使用，同时也没有及时使用毁灭驱散熊猫身上的返老还童，直至对手熊猫成功喝下了井水之后，死骑的死亡缠绕才顺剑而出……所谓祸不单行，在狙杀对手熊猫不成损失了恐惧魔王的情况下，自己家的老二LICH也在追击过程中，由于缺少死骑的保护而惨遭小鹿的毒矛，万念俱灰的死骑只能黯然地率军撤退（图10、11、12、13）。

中期形势分析： 恶战过后，亡灵可谓死伤惨重，FOV好不容易积攒下来的主力部队竟被对手熊猫一人所击溃。同时FOV在追杀熊猫时出现的致命失误也实在难以让人原谅。而MISS可谓此战的最大赢家，不但保留了大批的部队，熊猫也成功作为诱饵击杀


图10：亡灵的天地双鬼被熊猫一人重创


图11：暗夜全军处于对手的包围之中


图12：艺高人胆大的熊猫回身烧杀恐惧魔王



图13：只有6点HP的熊猫在死骑挥剑缠绕前，成功喝下救命泉水

了对手两个英雄，并保住了自己的性命6级毕业。最重要的是，在双方激战期间，MISS已经将远古之树和生命之树分别成功种植在了地图7点的主矿和9点的分矿，既保证了英雄和部队上的优势，又确保了自己经济也凌驾于对手之上，可谓一举获得了巨大成功。此时FOV只有5点岛矿1座，对手则已经3矿在握，而且对手兵力充沛，要在草场陆地范围内扩张非常困难，所以FOV下个阶段再次进行岛矿扩张的这一行动势在必行。MISS如何保持优势继而获得胜势？而FOV怎么扭转乾坤，重新掌握主动呢？

果然FOV在复活了LICH和加入了新部队后，在7点位置的岛矿进行了扩张，并随后空降在了对手远古之树旁，准备拆毁对手的矿区。MISS见对手只有少量毁灭和石像鬼，并不在意，便先抛下不管而率领主力部队进攻对手主基地。虽然亡灵基地内有众多防御火力进行防守，但是在熊爪的超高攻击面前，黑色城堡霎时成为废墟。MISS在满意地看着对手的基地变为地球仪后，回城吓跑了亡灵一行。FOV此时没有足够兵力正面一战，只能耍起了声东击西的小伎俩：以自己双英雄为诱饵，诱使对手主力部队追击，另一边则操纵恐惧魔王和高机动力空军反复骚扰对手主基地矿区，为恢复经济和兵力争取时间。3个游走于生死线的英雄在牵制期间内险象不断，若非FOV操纵着死骑辛苦照料和使用大量道具，恐怕亡灵还没有等到部队成型，己方英雄已经全灭（图14）。

猎人与猎物之间你追我赶的游戏，终于在FOV 5点的岛矿采尽后结束。厌烦了对手多线骚扰的MISS，率大军推平了亡灵5点的主基地后发现对手并没有被消灭，立刻意识到了对手有可能在岛上建立了分矿，并最终由雷达确定了这一推断。在自己7点的主基地被FOV通过分兵游击摧毁后，恼羞成怒的MISS终于作出了空降7点岛矿的决定，但由于对手有着大量的石像鬼与毁灭者巡逻领空一直没有机会着陆。MISS便化被动为主动，积极寻找亡灵英雄三人众的踪影，并且在损失了兽王和数只熊德后找到了机会——由于FOV一直使用三英雄来消磨MISS的部队，所



图14：亡灵凭借声东击西的游击战术成功拆毁了对手的主基地

以又要保护英雄，又要击杀对手的死骑，魔法消耗非常大。MISS在瞅准了对手死骑魔法空槽的情况下，立刻指挥熊猫分身并以风熊猫卷起对手的LICH围杀之。正是由于FOV将过多的精力放在操纵三英雄上，给了MISS偷袭岛矿的机会，8只小鹿顺利降落亡灵最后的岛矿，尽情屠戮亡灵的侍僧，无力救援的FOV只能指挥着少量的部队继续做着游击战的可能。可怜的FOV或许还不知道，MISS为了彻底结束这场战斗，已经在1点的分矿偷偷建造3棵风之古树量产角鹰，准备斩断亡灵最后的希望。最后比赛的结果非常戏剧性，FOV的飞艇与空军在骚扰对手9点分矿的过程中偶遇角鹰大队，纵使FOV指挥所有的空军撕咬对手的角鹰，也无法阻止地精飞艇的坠落，当亡灵的英雄摔落在大地之后，发现面对的是早已等候多时的熊猫和暗夜熊鹿大队，FOV只能干脆地打出GG了（图15、16、17）。

综合评论：此战双方给人的感觉是：FOV剑走偏锋，而MISS则以不变应万变。在战略和战术上显然FOV更加多变，而且带有针对性，无论是前期的骚扰牵制，后期的天鬼骚扰、建岛矿和加入毁灭针对对手的熊德都体现了FOV非常清晰的思路走向，唯一的不足就是第三英雄恐惧魔王出生时间过晚，没有达到能够完全压制熊猫的LV3，LV1的恐惧魔王只能沉睡熊猫3次，所以仍然无法阻止熊猫这个亡灵杀手大肆屠杀亡灵贫血的部队。中期在暗夜基地的一战成为比赛的转折点，此役过后，亡灵顿失与暗夜正面交锋的能力，只能改走游击路线，伺机寻找机会。而暗夜方面则仗着自己兵力充沛获得了控制大陆的主动权，FOV在积弱积贫之后显然很难再与对手抗衡。这场比赛双方的实力差距只是锱铢之差，FOV欠缺了一点运气，而重用熊猫的MISS则因为英雄的成功获得了最后比赛的成功。P



图15：三英雄成功缠杀对手兽王



图16：巫妖被三活宝围杀



图17：地精飞艇坠落，FOV无奈GG











永远的洛里特山谷（上）

■北京 天使暂时离开

林晓：小说来源于生活，但并非简单地还原生活，而是小说作者对生活的提炼加工。毫无疑问，网络游戏日益成为许多人生活的一部分，因此，取材于网络游戏而并不是单一某个网游的这篇小说，就有了普遍意义。在2005年即将过去的时候，读读这篇小说，思考一下网络游戏和自己的生活，也算是不错的一种回味吧。

西番莲不知道自己是怎么逃出来的——当时她的灵力已被一名叫“怨念猪”的法师给吸干了。在她绝望地喝下最后一瓶中等蓝色药水之后，2.5秒之内她的灵力值从0恢复到400。但怨念猪每隔1.5秒恢复施法能力，8级法术“星海之瞳”每次会吸掉自己280点灵力；加上自己施展5级“空间传送”又要花费250点，耗时2秒，中途还指不定会被众多物理攻击中的随便哪一下所打断。

她毕竟已经回到了“祥和村落”。眼前呆板而尽职的守卫告诉她，这里不允许PK，否则守卫会随便把作俑者摸死——当然，只摸一下。不管是谁，摸一下就死。回过神之后的5分钟内，西番莲始终在计算自己施法成功的可能。“也就是说，2秒钟内，我有了320点灵力。这时候怨念猪还在恢复过程中，而我居然还没被任何人砍到！”

这个概念成型之后，西番莲继而告诉自己，“这是瞎胡闹，怎么可能？除非服务器出了问题。怨念猪施法不一定成功这我相信，但物理攻击是不可能失效的，何况是这么多人的物理攻击……”

在祥和村落里是安全的。当然，只要不出去，永远都是安全的。但西番莲的任务没有做完，就不可能完成商人的转职。商人在游戏中是不少人向往的买卖角色，转职成商人意味着可以贱买贵卖、富甲一方。这个任务需要的物品之一叫“猩红狼桃”，只生长在洛里特山谷，没有它就不可能转职成功。而且这种果实被游戏设定为非卖品和非赠送品，只能玩家自己去摘取。

通往洛里特山谷的路上，长年累月，行人络绎不绝。猩红狼桃每天刷500颗，掉到地上后每颗存活5分钟，足够玩家们完成任务所用。问题在于洛里特山谷常年笼罩在浓雾之中，路很难走；山谷里怪物很多，级别高低不一，多数攻击带有附加属性；山谷地处中立区，允许PK，这使得洛里特山谷成为《神怒》这个网络游戏里最为充满争议的地方。很多所谓的高级别强者会在山谷里裂土封侯，或是有代价地帮助一下小弟小妹们，以换取好名声和高友善度；或是拿急于转职的弱小势力取乐，以满足和巩固一下自己在虚拟世界中那无限膨胀的成就感。

西番莲则是遭遇了后者们——之所以用“们”是因为她遭遇的是一个公会，一个专门以刁难和欺压弱小者为乐趣的公会。

西番莲怎么也不明白，自己为什么会被这些心理扭曲得近乎执著的强者们视为眼中钉肉中刺。无非就是9月1日那天晚上，她进入山谷寻找猩红狼桃，结果看见一群身着华丽衣冠，手拿炫目武器的55级以上大哥，正在围殴两个级别虽不至于低得可怜，但在这些牛人眼里绝对是小卒的盗贼。殴打现场外围是七八个身上环绕着各种法术加强效果的法师和术士，正兴高采烈地召唤这个特效，生成那个特效，落井下石地关照着受害者。

西番莲9月1日那天刚好30级。在游戏中，她是一个女猎手，在游戏外，她是一个美编。游戏中，她刚好路过，游戏外，9月1日是她24岁生日。在游戏里她也幸运地得到了系统赠予的“蒸腾钵盂”，这是转职专用

的物品，意味着她可提前15级转职。在《神怒》里，30级就获得转职的人，她是第一个；生日得到系统赠送“蒸腾钵盂”的玩家，她也是第一个；在游戏里得到众多玩家的祝福，包括认识的和不认识的，还有礼物馈赠的，她还是第一个。

人常说“福兮祸所倚”，一点不假。西番莲又一次验证了这句至理名言。

“大哥，老大，求求你们了，放过我们吧。求求你们了……”受害人已经语无伦次，卑微地哀求着。进入有效区域后，西番莲看见了现场的对话。

“小子，你们不是蓝瓶多么，喝几口传送回城啊。”一个手提巨剑的人发话了。

“对呀，别一会死了，就又要来拖尸体了。”一个拿斧子的人也说话了。话音刚落，在场的参与者无不做出表示“笑得前仰后合”的动作。敢情一帮人正乐呵。而“大哥，老大，求求你们放过我们吧”之类的话语还在刷屏，却不见群殴和附加效果有丝毫的迟缓或停顿。

“不就按个Ctrl+K键，用得着这么乐呵吗……”显示器面前的西番莲嘟囔了一句。

“小样，还死撑着哪！”游戏里，一个法师在外围双手一挥，圈儿里面的盗贼脑门上又多两骷髅头。

“大爷，您高抬贵手，饶了我们吧！我好不容易上回网，待会就没钱啦，我还想多玩会！”看来盗贼的主人不是学生就是属于低收入阶层。

“得，正好，大爷我有的是时间，有的是钱，偏巧就愿意跟你耗着！”一个擎着狼牙棒的牛头还做了个翻筋斗的动作，刚停下来就是一个五连击。狼牙棒打得瘦猴似的盗贼东倒西歪，脑门上一连串“192”“204”的数字冒个不停。

西番莲不明白这两个盗贼为什么这么倒霉，她只是出于一种单纯的同情心，想要帮助一下弱者。于是她悄悄地走了过去，距离上仍然离那群人很远。

眼看着两个可怜虫的血槽已经由黄变红，就要被打死，恃强者手下一点都不放松，包围圈一点缝隙都没有。这时候可怜虫突然不动弹了，法术和武器招呼到他们身上，似乎一点效果都没有。2秒钟后，盗贼消失了，原先站着的地方恰到好处地多了两小堆蓝药水。

里圈的牛头马面们显然楞了一下，“这是怎么回事？”有人问。

“两小子下线了，攻击无效了。多半是强行按了冷启动，要不不可能跑得这么快。”一个袍色青绿的法师说。

适才翻筋斗的牛头还没反应过来，“他们跑了？跑了怎么会掉东西？只有死了才会掉东西。”

一个黑袍法师说：“别胡扯了，这东西不是他们身上掉的，又不是怪物，死了怎么可能掉东西？”

牛头四周看了看，发现了西番莲。“哦？那边有个女猎手，难道这药是她给的？”

绿袍法师稍加打量，说：“嗯，她35级了，应该会‘捐献’法术了。”

黑袍法师“刷”地耍了个瞬间移动法术，一下子闪到西番莲旁边，问道：“你是谁？蓝瓶是你给他们的？”

西番莲顺口回答道：“是的，怎么了？”刚打完字，她发现刚才参与围攻的家伙都围了上来。

“小妞，人还挺好，可就是太多事了。我们找我们的乐子，和你有什么关系？”牛人阴阳怪气地发话了。

西番莲开始有不妙的预感。女性的第六感是敏锐的，虽然有时候这种敏锐因为失之准确，会被男人取笑为“神经质”，但多数场合下这种与生俱来的感觉还是显示了判断独到的正确性。

“大家都是在玩游戏，又何必赶尽杀绝……”西番莲应该庆幸她是在打字，而不是在说话，因为游戏中不可能有人能够中途打断她的手动发言。

“哪他妈那么多废话！我就问你，你吃饱了撑的啊，管什么闲事？”一个戴着面具的武士扬了扬手里的巨剑。那咄咄逼人的架势，仿佛在强迫对方相信他做出这个动作之后必然带有不可一世的威严，从而相应地会害怕得发抖。

“你嘴里干净点，欺负弱小算什么爷们？懒得和你们废话，让开，姑奶奶要走了。”西番莲也开始不耐烦了。她劳累了一整天，下班后男朋友在西餐厅给她庆生，吃饱饮足后带着大把的红玫瑰回到家，洗过澡，身心舒畅地坐在电脑前，却不是来听人说教的。

“你以为你还走得掉？”武士做出一个仰天大笑的表情。

西番莲这时才发现光顾打字，自己所控制的人物头顶上已多了一个闪亮的奇特字符。“定身！”这个法术效果意味着她在未来的15～20秒内失去了行动能力。

游戏里，牛头神气活现地转了个圈，“来来来，继续娱乐，不用客气。一与七七上。”最后一句话倒是粤语方言“一于齐齐上”，意思是“一起上”，还打错了两个字。西番莲却没时间哭笑，连忙按快捷键，喝下“清净水”以解除定身效果。但没用，头上的字符刹那间变了，是另一个穿着猥琐的术士施放的“绑缚”术，接下来的5秒内她还是不能行动。这足够了，十几个身强力壮的家伙迅速接近，把她围了个水泄不通，跟着就是刀剑拳头齐下。眼看着自己的血刷地一下变红了，西番莲手忙脚乱地喝红药水，又给自己施放“力场”法术，意图把遭受到的物理攻击伤害减少30%，却发现自己的灵力只剩下可怜的十几点了。

在圈子的最外围，那个绿袍法师正在施展“星空之瞳”，盗取西番莲的灵力。

西番莲顿时感到一阵眩晕——女猎手瞬间被杀。一个长耳朵、长翅膀的灵魂飘向空中，显示器屏幕慢慢变成黑白两色。从来没有见过的说明文字由模糊变清晰：“对不起，你已经在交战中阵亡。”

“怨念猪，干得好！”这是西番莲在屏幕左下角看到的最后一句话。

西番莲纵使再怎么温柔端庄、德言容功，也禁不住要开骂了。她气哼哼地指挥着自己的灵魂从祥和村落出发，看着那黑白的画面里，一个张着翅膀的Q版长发天使可怜巴巴地飞向洛里特山谷。那里，属于自己的如瀑青丝、藏青色发带，水蓝色衣裳和淡灰白裤子包装成的人物是那么美丽，“举手投足都有清澄之秀”。而现

在，只是一堆无主的尸骸等着被还魂。幸好这个游戏里面规定，只要在一小时之内拾回尸体，装备和金钱就不会被人捡走，所以西番莲尽管恼怒，却还不怎么担心。

路很远，但画面中能清楚地看到很多人都在往洛里特山谷赶，不少玩家还在互相交谈。

“赶紧点，赶紧点，明天还要上课呢。”

“你什么时候下线？”

“11点啊，我必须11点上床睡觉。妈妈上夜班，11点回来，被她发现可就惨了。”

“我现在比你好点，12点睡觉。但是下个月奶奶回来了就不行了。”

“你今天打出多少金子？”

“花了吃奶的力气，才打出60多点吧，不够炼双飞龙肩扣啊。”

“不错了，我才20多。”

“兰蒂斯部落的铁匠真黑，要是转职成功了自己炼，30金子足够了……”

……

西番莲一边看着这些对话，一边飞呀飞，不多时进入了洛里特山谷。终于见到尸体了，西番莲毫不犹豫点了“现在复活”。屏幕的世界变成了彩色，服务器很慷慨地给复活后的她设定了一半生命一半灵力。西番莲不由得长长地出了口气，可惜只呼出了一半。

一个黑色光球打了过来，西番莲的头上立刻冒了“星星”。刚才的那些人不知道从哪里“哗”地涌了出来，又把她围住了。

“她果然回来了。我没说错吧，哈哈！”戴着面具的武士当头就是一剑。西番莲的血立马又红了——看来服务器的慷慨度不仅不够，而且过低。

西番莲傻眼的时候，画面又变成黑白的了。她简直不敢相信，这些人居然处心积虑地等着她回来拖尸体，然后非常默契地再次将她PK至死。愤怒之余，西番莲甚至想到了“如果这时候出现一个英雄，扫荡群魔，匡扶正义，那么在游戏里我一定嫁给他，并且追随他到天涯海角，至死不渝。”然而这个游戏并没有婚嫁设定。现实中她敢100%肯定男朋友一定会为她上刀山、下油锅，前提是如果有刀山油锅的话。游戏中却不能，因为男朋友不知道她在玩这个游戏，而且男朋友也不玩网络游戏，最多是翻翻IT杂志，瞥瞥攻略书，看看魔兽和星际的战报，然后打肿了脸和众多游戏老鸟辩论“暗夜的精灵之火剥削了兽人4点护甲是不是就等于白扣了200点生命值。”由于他开口就熟练地把牛头人酋长称为“八戒”，结局通常是一群老鸟被他镇住。而他被她镇住——西番莲自然知道这个学工民建专业的未来夫君生活中有足够的浪漫细胞，游戏里其实是个敏智未开的石器时代人士。

西番莲喝了杯橙汁，休息了10分钟，开始第二次还魂之旅。结果大出她的意料，那帮被她骂成“禽兽”的玩家竟然没有一个下线，依然在耐心等待她的到来。这样就有了第三次，第四次……愤怒随着死亡次数的增多积累到了极限。第10次复活的时候，西番莲很果断地将身上唯一一瓶“极限药水”第一时间喝了下去，这样她在未来30秒内不会受到物理攻击的伤害，但法术对她仍然有效。于是她又很悲愤地按下了机箱上的“Reset”键，前后两个动作相隔不到7秒钟，端的是当机立断。运营商出于保护玩家在游戏中的利益考虑，设立了保护机制，在遇到停电等意外情况关机或机器突然重启的时候，玩家的当前数据会在服务器端得到保存，并且将玩家的起始点自动设置在最近的安全村落。

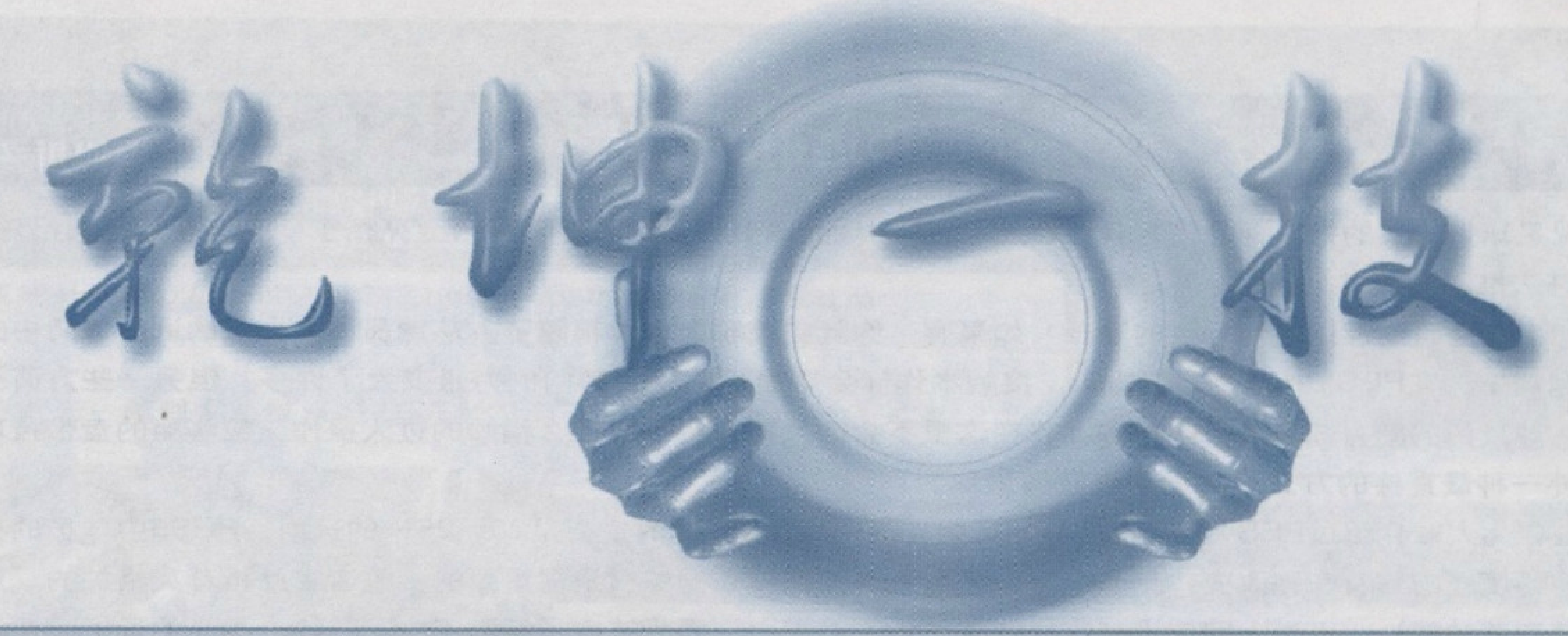
9月1日晚上，西番莲在洛里特山谷的路上走了10次。心情由大喜变为悲怒交迸，进而大悲。关掉机器之后，她呆呆地坐着，眼泪像断线的珠子，不住地从面颊奔泻而下，冲淡了露华浓的护脸霜。脑海里只记得戴面具的武士头上顶着的招牌：“卑鄙会会长 娱乐大众”。

次日，西番莲向运营商递交了投诉邮件。这类投诉邮件必定会石沉大海，但单纯的少女情怀又一次让她产生了不切实际的幻想，那就是希望运营商和GM能良心发现，拯救如她一般的弱小黎民于水火。当然，她的信箱中是不会收到回复的。理由很简单，洛里特山谷是《神怒》里四大中立区之一。那里每天会产生近万场PK，玩家们日夜不分地冲级打怪，洗点转职，费尽千辛万苦方才练成屠龙之术，却发现自己“长剑空利，普天之下并无对手”。既然有个地方可以证明“汝剑利，吾剑未尝不利”，又怎么会放过？

综上所述，中立区里牛人之间的黄鼠狼咬狗便如天上的雨点一般普遍。欺负弱小按他们的解释，只是“兴之所至，顺手为之”。反正想成为商人的人在《神怒》玩家总人数里不到1/4，弱势群体得不到关心也不是一两天的事情了。只要剩下的3/4玩家能按时购买点卡，运营商便高枕无忧。加上总有人能找到机会顺利转职，成功之后怨言也随之烟消云散，GM更是能拖就拖，乐得装糊涂、扮白痴。

几天以后，西番莲羁于工作，也忘了这码事。直到周末的晚上才有空坐下来，调整了心态，开始重塑商贾之旅。西番莲万没想到，自己一出祥和村落，就被卑鄙会里的法师“怨念猪”盯上了。卑鄙会的一群“禽兽”耐性出奇的好，毅力又是如此持久，除了娱乐别人，在祥和村落附近就等着西番莲出现。这回他们更有“涵养”，看到西番莲走走停停，眼观六路，耳听八方，知道她戒心甚重，便蛰伏不出。一直等西番莲来到洛里特山谷深处，进了清雾森林，眼见离狸红狼桃越来越近，高兴之余消除了戒心，行动也开始随意的时候，才心有灵犀地玩起了猫捉老鼠的游戏，将西番莲的游戏进程带入了“定身→攻击致死→还魂→定身+虚弱→攻击致死→还魂→定身+虚弱→攻击致死”的死循环之中，弄得西番莲疲于奔命。但第七次还魂的时候，西番莲居然没有借助Reset大法，便从卑鄙会手中逃了出来。

西番莲没有哭，没把心思用于回味所遭遇的暴行；反倒觉得很奇怪，自己居然就抓住了一个似乎不可能出现的空隙，从困境中解脱了出来。这是怎么回事？（未完待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《帝国时代III》《黑与白2》

《神鬼寓言——失落之章》战士练级手册

■上海 Tiberium

这款游戏练级并不需要费太多时间，练满成"魔弓战"也不太困难，不过首先从战士练起比较轻松。战士除了体质等3项要加满以外，有几个技能也是必备的。下面介绍一下。

1.狂暴。一段时间内增加攻击力及速度，释放时有震荡效果，不怕被围，战士必备。

2.连击。攻击一次会有多次效果，最高5次，战士必备。

3.体能护盾。实际上这个技能是3种职业均必备的。《神鬼寓言》中战斗有一个连击数的概念，你所获得的经验其实是攻击经验乘以连击数（所有增加经验的药水亦如此），这个系统有点类似于《极品飞车——地下狂飙2》甩尾赛分数的加成方式，所以在战斗中保持高的连击数会有效提高练级效率。体能护盾除了保护身体之外一个重要作用就是，可在被攻击时保持连击数不下降，而且只要还有魔法值就可不停发挥作用，所以十分重要。在中后期其实战士都不需要买红了，全买蓝即可，上战场就开护盾，可让你的经验蹭蹭上涨。

4.力荡。震开周围的敌人，初中期被围攻时有效，不过后期基本上就用不着了。

5.时间减缓。同样是3种职业均有效，不过就要看你有没有闲暇来放了。

练级地点：一般最好是在竞技场Rush。通过Hero Save/Load大法反复做竞技场任务，打到石巨人就放弃（后面就没有机会了），大概10分钟就可打到10w经验和1.6万块，可谓名利双收。有耐心甚至可在这里练到满，同时竞技场商店可买最好的盔甲：光明金属板甲套装。

后期可到荒废小径（就是救妈妈之前，过了墓园恶魔之门后）去练，刷骷髅超快，虽然不是无限也能打一阵子了，打完了可出去再进来或者S/L刷怪。开着护盾很容易达到超高连击数（50+，有人曾达到过60+），而且骷髅非常脆弱，前面只要稍微练过就可做到秒杀，连药都不用喝，又舒服又快。

最后追杰克时也能练，牛头怪无限刷，练级速度也不慢，不过在这里练满了就只能去敲杰克了。总之，两个小时就可练满，到那时你只能哀叹着最终Boss怎么如此废柴……

补充：最强弓Legendary Longbow是通过邪恶神殿献祭拿到的，如果不想变得太邪恶可去雇佣光明神殿的那个佣兵，和他一起去邪恶神殿，在6：00AM把他献掉（可通过屏幕右上方的钟和佣兵每隔半小时取一次钱的特性来确定时间）。P

《极品飞车——地下狂飙2》漂移心得

■北京 中华心

如果要练就高明的漂移技巧，在开车时一定仔细观察前方，在拐弯时大致要估测弯度有多大，同时注意要时常看一下自己的迈速表，以确认在转弯时所需要的力度。下面介绍一下我的经验和心得。

1.直线中弯道的漂移。在即将转弯时先把方向盘打向转弯相反的地方。例如，在一个接近90度的弯处，如果弯道在右，那么在直线跑道加速时，将方向盘稍稍向左偏一下，在90度转弯的前一刻，用力打方向盘，那么你就会看到一个接近45度倾斜的赛车斜向滑过跑道。值得注意的是，在转弯的同时最好速度已提到了5或6挡，转弯时把握时机，不要碰触两旁的岩壁以免速度过快而导致打滑或翻车。

2.连续弯道漂移。也许连续弯道漂移对很多玩家来说是一个不小的挑战，其实掌握好方法也是很简单的。首先在过连续弯道时千万不要降低速度，要对自己有信心。比如过一个SSS（3个连着的弯道）时，玩家在之前要将自己的车调于道路中间，以便使转弯幅度减小。在过第一个S时就要甩尾漂移，因为弯道是连续的，所以第一个转弯后还差一点到第二个S时就要向另一侧打头了，这样你会看到赛车在经过弯道时以一个大约40度的倾斜角连续斜向地滑过弯道。其中值得注意的是，这个过程一要速度快，二要不可再增加多余的动作，否则会碰壁而影响速度。

以上就是我玩极品时漂移的心得，欢迎大家采纳。P

PES5远射的艺术

■四川 秦国强

实况足球每一代的推出都会带来其新特点，目前9代的欧版PES5也在PC平台上亮相了，笔者在此把自己对PES5的一些打法推荐给大家。

不知你有没有注意过本作开头的动画？如果有，你就应该明白本作精髓了。从球员势大力沉的远射破门中，我们会感受到震撼。在PES5中的确是这样的，接触本作你会明显地感受到射门的力量变大了许多，但另一些方面，如下底传中头球攻门的威力却被大大削弱了。我在这里不会给大家介绍一些什么精妙的过人操作，或华丽的盘带技巧，而是用另外一种最直接的方式——远射来获得进球。

以前曾为大家介绍过PES4中35米左右的远射，而PES5中强悍的主要是20～25米的远射。PES5中球员的力量属性和射门精度较前作有一些改变，所以选择一名力量大、精度高的球员是很重要的，笔者在此推荐英格兰的"双德"（杰拉德和兰帕德）。不过，即使没有这样的队员也不必担心，因为笔者也经常用中国队打进漂亮的远射。在此强调的是远射的操作。首先，远射球员的身体正对方向必须在球门的范围内，这里推荐与球门柱呈45度角，因为这个角度可打出漂亮的弧线球，这一点很重要，直接关系到远射的命中率，如果非要在这时打门，最好选择身体平衡性高的球员，如杰拉德（PES5中平衡为95）。然后就是对力量的控制，在按射门键时一定要快与准，一旦选定力量，必须立即松手，否则打出离谱的高射炮可不要怪我哦，力量推荐为力量槽的1/3到1/2，根据球员的力量大小不同选择。除了斜45度的角度，还有一个射门方法也是值得推荐的，那就是正对球门射门。没错，或许在用前锋突破射门时，你会觉得守门员的AI比较高，有时甚至很难进球，但在远射时，守门员的AI就变得很低了，只要力量和角度控制好，守门员几乎毫无反应。这可能是KONAMI特意加强了远射的威力，让远射成为9代中一个杀招（不过笔者觉得，如果你把远射练好了，可能就会觉得远射的成功率太高，这又有些不符合实况系列讲究真实性的传统，希望实况10里能有所改进）。正对球门时，推荐趟一下球后再起脚射门，这比较接近现实中的远射。具体操作方法是，首先让远射球员正对球门，在带球的过程中突然使用R1瞬时加速（若已处于加速过程则可松开R1，再点R1趟一步球，然后立即松开R1，马上发力远射出球）。射门前一定要松开R1，并且选择正对球门的方向键，这一点很关键，直接关系到你是否可打出大力而不是高炮式的远射，然后选择你所希望的旋转方向，也就是手柄左右方向键来控制旋转（这里一定要区分清手柄的左右键与球员的左右方向，很多人会误认为从电视中球员的视觉看，上下键是控制左右旋转的，所以射出的球总是莫名其妙地旋转偏出球门，这是一个很常见的错误！）。如果想打出下坠感十足的远射，可接着按传球的那个键（这点和发任意求相同）。注意以上两个动作一定是在皮球离开脚后才开始操作的，要不然你可能连球都踢不出去。初学者可省去以上两个动作，达到降低操作难度，提高命中率的效果，因为操作越复杂，越容易出错。

喜欢"大炮"球员们的朋友，赶快拿起手柄，去亲自感受PES5（实况9）中远射的艺术吧！P

《侠盗猎车手——圣安地列斯》Ice Cold Killa任务细解

■北京 小山

本任务难度不算太高，主要是为了杀掉Jizzy从而拿到他的电话，但有些细节还是需要注意的。首先，在车库接到任务后不要着急赶到夜总会去。四处转转，争取能找到一辆摩托车。如果没找到，可试试下面的方法：与第一座城市不同，San Fierro里出现普通摩托的几率比较低，但警用摩托车遍地都是，在车库前的公路上抢一辆警用摩托车，趁着没被警察抓住跑回去记录一下，这样一来游戏的时间向前推进6个小时，一星的通缉也就消失了。

赶到Jizzy的夜总会，正门被保镖把守无法进入。先不要急着进去，仔细观察会发现门口停着3辆车：一辆普通轿车，两辆加长的。为了给以后作准备，可布置一下。那辆普通轿车就是Jizzy逃跑用的车，不能便宜了他。先用枪把车的4个轮胎打爆，然后把两辆加长轿车并排挡在这车前面。这回Jizzy想轻松地逃跑恐怕是不可能了。

由山坡公路来到夜总会建筑物上方的桥面上。注意，桥头有障碍物，但可沿着最右边的空隙骑摩托车通过。不少人选择了直接从桥面跳落到天台的方式，这种做法既费血又损护甲，而且接下来在建筑物里将有一番枪战，万一有个闪失，任务就只好重来了。保险的做法是：先在地图上确定天台的位置，将摩托车退后一段距离，然后加速冲过栏杆从桥上落下。一旦越过栏杆，就要放开加速按住减速，以免冲过头。片刻之后，CJ已然来到天台，满血满甲，还骑着摩托车。

弃摩托车从天窗潜入，一路来到一层。触发剧情后Jizzy跑掉。以中间的吧台为掩体把那些杂兵收拾了，当然不理会他们直接追出去也可以。实际上只有当CJ出门以后Jizzy才开始逃，换言之，并不会因为在枪战中耽误了时间而使Jizzy跑远。由于之前的准备，Jizzy现在正试图冲开挡在车前面的两辆加长车，这大概要花半分钟的时间。而这么长时间消灭他已足够了。注意如果把车打爆将不能拿到Jizzy的电话，所以这里推荐用狙击步枪解决敌人———方面节省子弹，另一方面可降低引起行人骚动的程度。不必理会警察，拾起电话后通缉等级归零，任务完成。P

承接上次补丁铺继续推出大作补丁。大作补丁那么密集的状况，印象中还是不多见的。

■游侠补丁网 水寒

《帝国时代III》v1.01升级档及补丁 (Age of Empires III)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoe101cd.rar
使用方法：先执行压缩包内的官方升级档（如有特殊情况请参考包内说明文件），然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.01版的升级，且游戏时无需放入光盘。



《帝国时代III》官方加游侠007改良完美版简、繁、英三语汉化包v1.2版 (Age of Empires III)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoecn007.rar
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：在官方繁体中文版的基础上进行改良制作。汉化质量超越官方版，傻瓜安装且可自由选择简、繁、英三语版本。（游侠网汉化高手007制作）

《幻想三国志2》（繁体中文版）最新《续缘篇》v2.0.0.0.1游侠完美补丁第二版

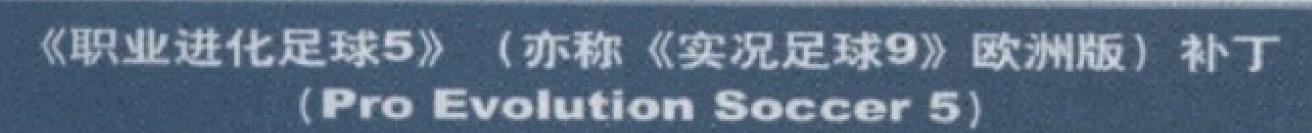


下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/fs2spcd.rar
使用方法：先修改系统区域设置为繁体中文，在原始版本的基础上安装资料片《续缘篇》并升级到v2.0.0.0.1，然后将压缩包内Update文件夹下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘，第二版已修正了购买道具的Bug。（本作品为游侠网"金秋十月玩家点播献礼"。感谢游侠网CFB组织风清云淡高超技术奉献）



NBA Live 06九十年代全明星补丁v3.0版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nba90star.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：新增20世纪90年代全明星队，包括专用赛场解说、专用面部、专用头像等。（游侠版主binyang198原创作品）



《职业进化足球5》（亦称《实况足球9》欧洲版）补丁 (Pro Evolution Soccer 5)

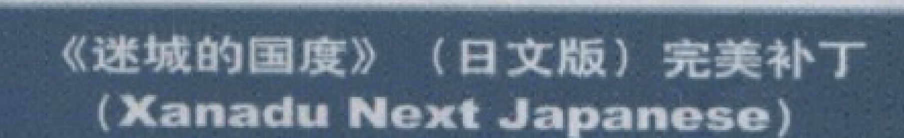


下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/PES5cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠WE工作组出品）

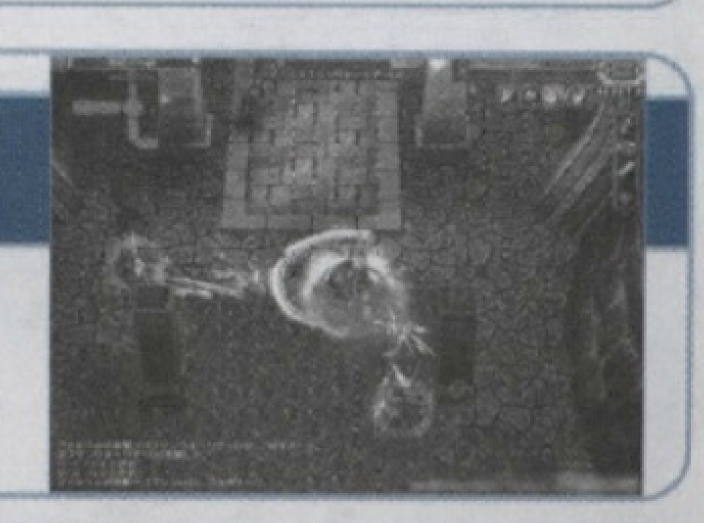


《使命召唤2》补丁 (Call of Duty 2)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/cod2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《迷城的国度》（日文版）完美补丁 (Xanadu Next Japanese)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/xanaducd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网小旅鼠制作，附带游侠网友qiaomao85制作的设置程序汉化版）



《神秘岛V》补丁 (Myst V: End of Ages)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/myst5cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



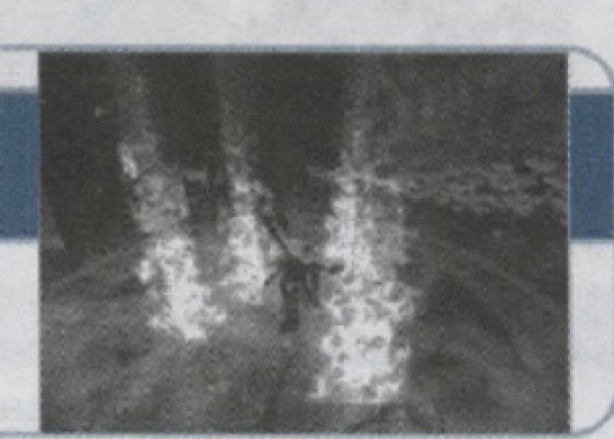
《黑与白2》游侠完美官方简、繁体中文双语汉化包第二版
（Black and White 2）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/bw2cn.rar
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：完美傻瓜安装版，可自由选择中文简、繁体，对目前任意版本均有效。（游侠网路郁根据官方简、繁体中文版制作）



《雷神之锤4》补丁
（Quake 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/quake4cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘，且附带免验证及官方服务器联机功能。



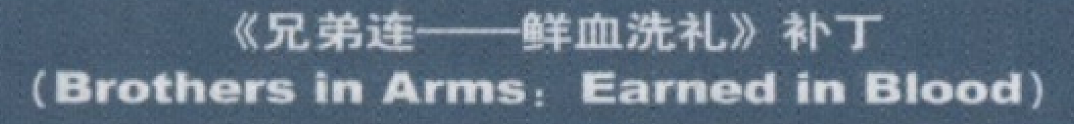
《神鬼寓言》完美补丁
（Fable the Lost Chapters）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Fablecd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《霹雳小组4》官方繁体中文汉化包
（SWAT 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/SWAT4E2CHT.exe
使用方法：先将英文版升级到v1.1版，然后直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版，且游戏时无需放入光盘。（游侠论坛版主poseden根据官方繁体中文版制作）



《兄弟连——鲜血洗礼》补丁
（Brothers in Arms：Earned in Blood）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/EiBcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《英雄萨姆2》v2.064b升级档及补丁
（Serious Sam 2）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ssam2cd.zip
官方v2.064b升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_11080.shtml
使用方法：先执行官方升级档，后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v2.064b版的升级，且游戏时无需放入光盘。



《FIFA足球经理06》补丁
（FIFA Manager 06）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/fifam06mcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden制作）



《极度恐慌》v1.01升级档及补丁
（F.E.A.R）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/fear101cd.rar
官方v1.01升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_11187.shtml
使用方法：先执行官方升级档，后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.01版的升级，且游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第二十期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

2005年，你的游戏故事

2005年即将过去了，这一年你接触了哪些新游戏？是气势宏大的网络游戏《魔兽世界》，还是诙谐幽默的单机游戏《阿猫阿狗2》，或者是无双降临，乱舞天下的PC版《真·三国无双3》？……是什么原因让你选择一款新游戏？这款游戏带给你什么样的游戏生活？欢迎讲述2005年自己的游戏故事。

晶合后院 有没搞错

飚车：我玩这个游戏的同时，开始对车子感兴趣了，就顺带帮我妈洗了一把车……

晶合后院 小藤MM

我是个比较怀旧的女子，到现在还对一些DOS下的老游戏情有独钟。2005年玩的唯一新游戏只有智冠的《新月剑痕》了，花50元买的正版，感觉还可以。而且为它写的评论文章荣幸登上了"大软"，算是对得起自己付出的时间和金钱了。

晶合后院 徐轲

"劲乐团"玩得我的手指N次抽筋，但还在挑战新的难度。游戏不是我的全部，但是少了它，我的人生必会暗淡无光。

晶合后院 Icommander

用寒暑假的时间接触了两款具有代表性的大作——HL2和DOOM3。这两款游戏是当今最新图形技术的代表作，因此更换了显卡并买了一副高性能的耳机，然后就被深深地吸引住了。

晶合后院 猿人1222

今年除了少数运动类游戏，大部分时间是在一些古老的RPG和战棋游戏中怀旧。一个劲地体验新游戏都有种快吐的感觉，经过时间沉淀下来的东西才真正值得回味……

晶合后院 使命的召唤

"NFS地下车会"和"科林2004/2005"。极品飞车给我带来了现实中体验不到的速度感和汽车改装的乐趣。"科林"，一次完美的漂移使我很兴奋，只能在游戏里做我的赛车手！

晶合后院 可靠棵

今天对我印象最深的是《寂静岭4》。它让我连续2天做噩梦，我没有再玩第二遍，否则会让我的神经崩溃的。

晶合后院 最梦

05年下半年才算真的有游戏能玩。Quake4是我一直期待的游戏，不久前刚玩完，感觉不失为大作。"帝国III"自然也是，特别好。当然，我自个比较喜欢竞速类游戏，尤其是"极品飞车"系列。游戏，对我来说，只有赏心悦目才是最重要的。

新浪网友 58.240.95.*

"天2"辛苦做的任务却在一夜间被系统删除了。狂倒，不玩了。

新浪网友 219.236.78.*

洛奇……就是国内运营商的服务仍需改进。

新浪网友 61.191.146.*

说实话，现在的国产游戏越来越精彩。其中"轩辕贰"还是不错的，公测期间下定决心要玩下去，谁知收费那么贵。不出月卡，里面的生活技能没法再练，于是就和它拜拜了。现在只有期待韩国的游戏《挑战》和国产游戏《完美世界》公测日期早日到来。

新浪网友 203.118.174.*

游戏早就不玩了，国产游戏一个比一个差。国外的游戏进来了，都被搞得当个宝，外挂一天比一天多，还玩什么？本来想玩"魔兽"，可是这个也不能十全十美，所以现在还是不玩了。自己对写游戏小说还有点兴趣。

新浪网友 210.185.247.*

除了EVE，最爱的就是WoW了。

新浪网友 218.62.14.*

我喜欢玩国产游戏，其中"封神榜"和"剑网"是我的最爱。

新浪网友 221.210.189.*

最喜欢的还是"魔兽"，国产的"剑侠情缘网络版"也不错。免费的"热血江湖"也能凑合玩。

新浪网友 211.87.236.*

在这一年我第一次玩网络游戏，因为暑假没回家，呆在宿舍里无聊。在Sina上看到"天堂2"，觉得不错，就下了几个视频来看看，然后就爱上它了。到目前为止，我还是很喜欢它。

新浪网友 61.51.32.*

基本上玩的都是国外的几部大手笔作品，国产的寥寥无几啊！真希望我们自己的东西能更多一点。

新浪网友 202.113.33.*

《快乐西游》《地下狂飙2》《FIFA 2005》都蛮不错的。游戏嘛，一年更比一年强！

新浪网友 61.48.63.*

05年自己喜欢的大作基本上都玩到了。《真三国无双3》《GTA：SA》两款重量级作品感觉都不错，顺道也把《寂静岭3》"怀旧"了一下。现在正在玩《阿猫阿狗2》，也希望我们自己的作品往后能越来越好。





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

爱情恒久远，仙剑永流传！ (60.31.229.*)
需要新元素冲击榜单啦！ (61.158.65.*)
“星际”早已成为我灵魂的一部分，菜鸟在热爱的程度上是绝对可以跟高手媲美的。 (218.75.240.*)
即时战略的游戏很少选择啊，还怀念《玩具兵大战》1998年第一版本呢。 (221.217.151.*)
《大富翁》系列是我的最爱，娱乐游戏软件首选！ (59.38.229.*)
最爱的游戏就如同在菜市场买菜，最好吃的就是最经典的。 (218.2.103.*)
西山居很久没有出过单机游戏了，很想念呢。罗晓音是天才，无论配乐还是主题音乐好得没话说。 (222.34.54.*)
看了第19期的榜评，虽然我也很希望中国的网络游戏可以雄霸天下，但“魔兽”的确是好游戏。有好的地方我们就应该承认啊！ (222.34.54.*)
《航海世纪》，不错的国产网络游戏。现在虽有不足，但这是一个游戏的必经之路。希望能够更好。 (222.187.8.*)



魔兽也疯狂

安徽：孙强

任务： 哀嚎洞的“变异的皮革”任务做完了，寻遍哀嚎洞里外和山顶，逛了近3小时，没找到还任务的NPC。最后加入行会，老大带我才找到哀嚎入口上一个非常隐蔽的小山洞。

外形： 在奥格瑞玛闲逛，路遇常和我在行会中斗嘴的家伙——亡灵法师“永远的以轩”。

他：呀！风，你是兽人呀，长得真丑，以后千万别出门，不然会吓坏小朋友。

我：以轩，俺比你帅多了。你看你，不仅有一身超级/无敌/霹雳/雷霆/旋风小排骨，还一脸的贼样，走起路来伸头伸脑，停下来贼头贼脑，生前八成是吸毒的惯偷。

路痴： 妩媚去还任务，在荆棘谷下方营地找一NPC。对她说了准确的NPC坐标，还指出就在地图海边突起的那一块。结果她上蹿下跳用了一个多小时还是没找到，最后跳海游到了尘泥沼泽。

“魔兽”里的圣山旅游（上）

北京 柔狼

小柔狼邀约60级德鲁伊和60级猎人踏上了前往海加尔圣山的艰巨道路。两位暗夜精灵——德鲁伊和猎人前去瞻仰他们前人保卫、战斗过至今仍守护着的地方无可厚非；至于小柔狼，纯粹自助旅游。

暗语峡谷门口2个60级的燃烧军团同学可不是旅游景点收门票的，一个一个拉过来灭之。

需要说明的是：峡谷内民风淳朴，可以驻足稍作观赏：有富瑟矿石，矿工最爱；谷内山洞较多，容易迷路；燃烧军团同学皮厚血多、技能强刷新快，不是吃素的。建议贴墙绕行，无奈之下再K之。

还好，有德鲁伊之前潜行进去探路，3人旅行小队进入峡谷才不至于东走西窜。不过中间还是被灭过一次，猎人装死，德鲁伊变豹隐身，只有可怜的小柔狼被两个60级精英灭掉。柔狼复活后，大家小心翼翼绕过几个洞穴，最终来到了一扇凡人不可能穿越的山洞闸门前。

此闸门只有灵魂可以通过。方法是引洞口的精英，群体自杀，再从永望镇墓地复活跑路，闸门另一侧复活。为避免死后装备损失10%耐久度，建议全脱。

小队中，只有小柔狼是人类，暗夜精灵死后则是飘忽的小精灵。为避免人类半裸灵魂跑路被其他玩家看到……还是放弃那10%的装备耐久度吧。在闸门另一则复活后，就进入了旅游目的地海加尔圣山。

海加尔圣山属于未开发的旅游景点，无旅店，同行者如无法师，请在永望镇自备干粮。零食适量，以解旅途乏味；但请勿带包装复杂的食品，同时勿带木柴就地生火煮食；烹饪高手请山外自便，注意环保。整个圣山旅游半天即可，无需帐篷。

没有NPC，没有怪，只有3人在这安静的海加尔圣山。宁静的夜晚，点点繁星，一轮圆月挂在空中，时而有雄鹰飞过。苍翠的树木多少年来一直矗立在圣山内，静静等待偶尔前来造访的玩家。（待续）

林晓：2005年最后一个游戏榜评，交给俺们办公室中人称“玉面发神经”的某位同学制作。此人曾以一曲天津快板书唱榜评，唱得江湖动容，四海传诵……闲话少说，且看他如何评点。顺便广告一句——明年的TOP TEN游戏榜将会有变化，呵呵，咱们明年见。

爱的斗士

■晶合实验室 胡说8道

话说这中土世界，朗朗乾坤，天地无极。有一批好汉，人称“斗士”，设下一个擂台，唤作“TOP TEN”，每月一次，在此争跤相扑，夺那头把交椅。这斗士之称，又分为若干等级。这中土虽然地大物博，有无数好汉热衷此道，奈何起步太晚，诸斗士只达“青铜”之级别。话虽如此，这“青铜斗士”中却出了几个强者，天赋惊异，但上得TOP TEN来，便使出一门奇技，战无不胜，笑傲群雄多年。

又说那西域之境，英雄辈出，乃“斗士”发源之地，千锤百炼，早已达“黄金”之境界。其中有一门派，名曰暴雪，号称“圣域”。门下出了几个绝顶“人物”，其实力冠绝天下，有道是：强者为尊该让我，英雄只此敢争先。这圣域群雄，听说中土有那TOP TEN可会天下好汉，便打点行装，由现任教皇——双子座的《魔兽争霸III——冰封王座》和《星际争霸》领队，汇集西域其他诸强，浩浩荡荡直奔中土TOP TEN而来。中土好汉早有准备，摆出一个八卦阵势来应敌，这TOP TEN战事便开。

且看西域这边，有一狮子星座的《反恐精英》，号CS，实力绝强，便雄赳赳出来叫阵。中土方却有一个糙汉按捺不住，出来应战。CS叫道：“爷的光速拳不爆无名之头，来将通名！”那汉子高叫：“我乃水蛇星座《三国英豪2》是也！誓取尔首级！”却不料二人交手未及一合，《三国英豪2》便被踢飞。CS哈哈大笑：“青铜斗士，实力不过尔尔！”此言既出，中土好汉便群情激涌，大有不平之意。奈何眼见“黄金斗士”手段高强，众人怒则怒矣，却是不敢应战。正待此时，忽听有人高喊：“来了！青铜五小强来也！”中土阵营顿时一片欢悦，杀气腾腾，可见来者身手不凡。

只见中土阵形一开，从中杀出五员小将。当中一位相貌英俊，气宇轩昂，有诗为证：“翩翩潇洒美少年，灵岛求药结仙缘。千里崎岖不辞苦，仗剑江湖为红颜。”却听这小将说道：“吾等乃‘爱的斗士’是也！在下天马星座《仙剑奇侠传》，谁来会我！”只见西域方也杀出一员大将，威风凛凛，大名鼎鼎，乃是圣域暴雪门下处女星座的《暗黑破坏神II——毁灭之王》。此人有“最接近神的人”之称，乃是黄金斗士中一等一的英雄。二人不待答话，便好一场厮杀。怎见得？有诗为证：“仙剑是大宇旗下镇山虎，暗黑则一心要把暴雪辅。好汉拳脚交往没遮拦，只杀得两边儿郎寻斗赌。”

也不知杀了多少回合，这“暗黑”愈发精神抖擞，招式绵绵不绝；“仙剑”却左支右绌，眼见招数已穷。暗黑大喝一声，使一招“左红右蓝”，虚虚实实，将仙剑击倒在地。西域阵营欢声雷动，暗黑面有得意之色，正待昂首回营，却听见冥冥中有缥缈之声：“既不回头，何必不忘……”仙剑闻之，一个鲤鱼打滚，又生龙活虎杀上前来。暗黑心下悚然，却只得再打起精神转身战之。交手数合，暗黑又使一招“奶牛奇关”，飞身将仙剑顶翻在地。暗黑正待欢喜，不料冥冥中又传来缥缈之声：“……池中孤莲伴月眠……愿君拾得惜相怜。”仙剑虽面呈痛苦之色，却又力撑而起，其语更有铿锵之音：“为了爱，我不能倒下呀！”此后，虽暗黑又数度打倒仙剑，怎奈对手却始终倒而又起，暗黑终究力不能支，只得败下阵来。

如是这般，“爱的斗士”们连败无数“黄金斗士”，《魔兽争霸III——冰封王座》叹曰：“何不倒之！真乃‘小强’也！”只得率西域诸斗士铩羽而归。此次TOP TEN榜首之争，终被不倒之“仙剑”所得，其下又有天龙星座的《仙剑奇侠传三》，凤凰星座的《幽城幻剑录》等占据三甲之位。这之后，虽有西域天秤星座黄金斗士，圣域当代掌门《魔兽世界》御驾亲征，终于TOP TEN另一擂台搏得榜首之位，但此乃后话不提。有诗赞之：青铜向来胜黄金，爱的斗士呈奇能。仙剑奇侠永不倒，千秋万世TOP TEN。P

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 胡说8道

《最终幻想VII中文版》：随着《降临之子》的上映，ff7再次成为热门话题，这个几近完美的汉化版你们玩过了吗？

《PES5》：实况足球的最新作终于登陆PC了，拿起手柄开始练吧！

《英雄萨姆2》：不输一代的爽快！比QUAKE4更加适合普通玩家。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	1048	暴雪	2004年	第九城市	○
2.梦幻西游	963	网易	2003年	网易	↑
3.A3	892	Actoz	2003年	京东方互通科技	↓
4.大话西游II	800	网易	2002年	网易	↑
5.泡泡堂	759	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
6.天堂II	725	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
7.剑侠情缘Online	636	西山居	2003年	金山公司	↓
8.魔力宝贝	600	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
9.仙境传说	547	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
10.轩辕剑Online	483	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯	↑

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	名次升降
1.仙剑奇侠传	1567	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↑
2.幽城幻剑录	1051	汉堂国际	2001年	智冠科技	8.3	NEW
3.仙剑奇侠传三	934	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↑
4.星际争霸	748	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↑
5.暗黑破坏神II——毁灭之王	723	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	↓
6.魔兽争霸III——冰封王座	695	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↓
7.轩辕剑三外传——天之痕	670	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↑
8.仙剑奇侠传二	627	大宇	2003年	寰宇之星	7.1	↑
9.天地劫外传——寰神结	600	汉堂国际	2002年	智冠科技	7.9	NEW
10.幻想三国志	523	宇峻科技	2003年	寰宇之星	8.0	↑

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
半条命——反恐精英	
魔兽争霸III——冰封王座	
劲乐团	
泡泡堂	
梦幻西游	
QQ游戏	
劲舞团	
传奇3	
冒险岛	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）成都天府网点——地平线、成都天府网点超霸网络、成都同创网吧、成都骄子之家网吧、上海叮网吧（居民区）、郑州紫葡萄网吧、郑州来来网网、郑州好时光网吧、西安天想网吧；**（100～300台电脑之间规模）**上海杰毅网吧、上海东方网点政立店、国权店，西安市雁塔路网际快车网吧、西安市新视觉网吧、西安红树林（交大分店）网吧、上海极点网吧、北京网上游网络沙龙；**（301～600台电脑之间规模）**西安小蚂蚁网络连锁丈八北路店、郑州博文网络家园、西安市红树林网吧连锁、上海东方网点曹杨店

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726 零售价：¥6.80元 ISSN1007-0060